L'ULTIMA PUNTATA DI SAILOR MOON

NUMERO 61
LUGLIO 1997
LIRE 6.000

KAPPA MAGAZINE

KAPPAMAGAZINE
NUMERO 61
KAPPA MAGAZINE - PUBBLICAZIONE MENSILE
STAR COMICS

fumetti

Sailor Moon
Assembler 0X
Calm Breaker
Oh, mia Dea!

AMORI LICEALI E TANTA BOXE IN
ROKUDENASHI BLUES

KC KODANSHA
EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE

Pubblicazione mensile - Anno VI
NUMERO 61 - LUGLIO 1997
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamento
Sabrina Daviddi - Alcadia Snc
Esecuzioni Grafiche:
Marco Tamagnini
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Midori Yamane, Mieko Sugawara, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

Nota: per un errore di trascrizione, su **Kappa Magazine** 60 il fumetto di **Sailor Moon** è stato attribuito a To Nakazaki (autore di **Changing Fo**), invece che a Naoko Takeuchi. Inoltre erano errate le date del copyright, indicate come 1996 invece di 1997.
Ce ne scusiamo pertanto con i lettori e, naturalmente, con la signora Naoko Takeuchi, autrice di **Sailor Moon**.

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentano di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica, fallendo miseramente: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere, le aliene prendono domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima. Assembler si innamora così di Toshi Igarashi e decide di trasformarsi in essere umano (morendo come routine) per restargli più vicino. Pur riuscendo nell'intento, i sogni romantici della ragazza si infrangono all'arrivo della Principessa delle Routine, Plasma, giunta sulla Terra per eliminare Assembler e Compiler. Per sfortuna sua - e di molti altri - si innamora però di Toshi e decide di restare al suo fianco a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima ex-fidanzata del ragazzo. E' così che Plasma ordisce un piano diabolico: far diventare Assembler e Megumi due cantanti famose, in modo da allontanarle il più possibile da Toshi! Le Drink (questo il nome del duo da loro formato) hanno un successo incredibile, ma Assembler scopre una triste verità: dopo due anni dalla sua rinascita come essere umano, è destinata a morire: il triste evento è imminente, e potrebbe verificarsi addirittura durante il concerto finale! Preparate i fazzoletti!

SAILOR MOON

Una cometa sta attraversando lo spazio vicino alla Terra, e l'astronomo Kakeru Ozora la identifica e la classifica. La gattina Luna, in seguito a un incidente, viene da lui raccolta e curata, e scopre in questo ragazzo un romanticismo e una fede nei sogni unica. Quello che non sa, però, è che Kakeru è entrato in possesso di un singolare cristallo staccatosi dalla cometa da lui avvistata, e che sta iniziando a crescere, mostrando inoltre di avere una personalità vendicativa: il giovane astrofisico rischia perciò la vita per via dell'influsso esercitato su di lui dall'oggetto, ma anche a causa di gravi problemi di salute. Nel frattempo, la sua amata Himeko parte per una missione spaziale volta a distruggere la cometa...

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata; Skuld, la minore, è un genio della meccanica. Dopo aver risolto il problema del clone 'cattivo' di Urd, ai nostri amici resta un'imbarazzante eredità: una *pelle* di Urd perfettamente identica all'originale!

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot: il caposezione Toshiya Sakazaki realizza, per l'imbarazzo generale, il Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Ma se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti!

NOTA: Su questo numero potrete finalmente leggere la chiacchierata-intervista avvenuta attorno a una pizza durante la capatina in Italia di Masatsugu Iwase, di Fuyumi Ogura (autrice di shojo manga) e dell'editor di Kodansha Ban Takafumi: e siccome a tavola tutti sono più loquaci, sono emersi alcuni divertenti e interessanti retroscena, utili anche per capire il mondo dei manga al di fuori del fenomeno stesso.

...E ATTENZIONE AL MESE PROSSIMO!

Cosa sta per accadere? Di tutto! Durante questa estate, i vostri amati fumetti che da anni ormai rallegrano le pagine di **Kappa Magazine** verranno stravolti da uragani di novità! E partiamo con **Assembler 0X**, che finirà il mese prossimo con un episodio conclusivo stravolgente, commovente e... a sorpresa! Dopodiché, preparatevi a ricevere in casa vostra una QUARTA DEA, che porterà una volta per tutte il disordine in casa dei nostri amici! In **Oh, mia Dea!**, infatti, arriva la sensuale Peitho, di un'agenzia rivale di quella per cui 'lavora' Belldandy, richiamata da un desiderio ben preciso di Keiichi... Come promesso in passato, questa serie, da ora, non sarà più la stessa! Preparatevi poi per l'episodio finale di **Changing Fo**, in cui scopriremo *perché* si trasforma, rimanete in attesa di **Compiler Returns**, i due episodi che concludono la saga delle routine di Kia Asamiya, lo specialissimo **Dai Gassaku** con tutti i più famosi personaggi di **Kappa Magazine** e l'ormai attesissimo **Office Rei**, che ha ottenuto grandi consensi grazie al referendum *Vota la Kappa Sorpresa*!

BLUES

D'AMORE E DI BOXE

di Massimiliano De Giovanni

Giunto ormai alla soglia dei trent'anni, Masanori Morita è una delle firme più interessanti della new age fumettistica giapponese, sia per il suo tratto realistico e pulito, sia per la sua maestria nel tessere storie di vita comuni a molti liceali di oggi. L'ambiente scolastico è certamente il campo a lui più congeniale, dal momento che il suo esordio nell'editoria nipponica è avvenuto appena un anno dopo il diploma, e il taglio delle sue storie non lascia mai spazio a compromessi di genere, quali la commedia o il fantastico.

Prediligendo la realtà quotidiana a tanti espedienti narrativi, Morita ha affinato il suo stile di disegno abbandonando i riferimenti autoriali degli anni Ottanta per tentare una strada assolutamente innovativa. Autore dalla fortissima personalità, a differenza di tanti esordienti dell'epoca non si è infatti lasciato sedurre neppure dal carisma di Tetsuo Hara, per cui ha collaborato nel 1985 firmando gli sfondi di **Ken il guerriero**. Dopo appena un anno di gavetta, si è così sentito pronto a muoversi con le proprie

gambe, proponendo i suoi lavori direttamente alla casa editrice Shueisha. Il suo debutto non è stato però dei più felici: **Misterious Kid** è una short story troppo distante dalla cultura orientale e il disegno è ancora acerbo. Ambientato nella New York degli anni Trenta, l'episodio unisce alla struttura tipica dei gangster movie le pirotecniche acrobazie del wresling: incastrato da Michael Erich per conto del boss mafioso Ralph Gordon, Dean Martel viene arrestato, ma una volta libero mette in atto la sua vendetta combattendo mascherato sul ring di Night Square.

Nonostante la falsa partenza, il salto qualitativo di Morita non tarda ad arrivare: nell'estate del 1986 l'autore si prende una rivincita personale pubblicando su "Shonen Jump" **Syncronicity**, una storia di boxe che concentra in appena quarantacinque pagine le atmosfere di un'intera serie a fumetti. Come un novello **Rocky Joe**, Wataru viene scoperto e allenato da Kyoichi Kurosaki, un vecchio pugile caduto in disgrazia: le azioni dei due protagonisti scorrono su due piani paralleli, in un alternarsi continuo di realtà e flash back, e l'apocalittico finale mette in luce il passato dell'allenatore celebrando la prima vittoria di Wataru. Una costruzione narrativa sorprendente per un così giovane autore che si avvicina sempre più al successo: e così, nel 1987, Shueisha pubblica tre nuove storie autoconclusive di Morita, raccolte poi nel 1988 nel volumetto **Bachi-Atari Rock**. La prima, **Jumpin' Jack Flash**, celebra nuovamente la boxe attraverso lo scontro generazionale tra un giovane professionista e il suo allenatore, ma la narrazione risente di una sceneggiatura estremamente didascalica. I consigli di Harada si rivelano comunque preziosi a Yutaro Shindo nell'incontro valido per il titolo di Pesi Piuma: il match contro il campione in carica Takumi Hatano termina al terzo round con la vittoria del protagonista, che abbatte per la prima volta un avversario per KO.

In **Let's spend the night together** Morita è finalmente conscio delle sue capacità, non ha più il timore di rischiare e inizia a divertirsi con i suoi stessi

personaggi, sperimentando incredibili espressioni facciali. Il protagonista Tatsumi Shindo buca davvero la pagina, guardando continuamente il lettore e ammiccando senza modestia come l'ultimo dei seduttori: teatro delle vicende resta sempre il ring, e l'ironia dei combattimenti mitiga in larga parte la violenza tipica del wresling. L'aspetto caricaturale del segno di Morita trova conferma anche nell'episodio **Bachi-Atari Rock**, che dà il titolo alla già citata raccolta e costituisce il preludio a **Rokudenashi Blues** (Blues cattivo), serie culto dell'ormai celebre autore. In questo vero e proprio episodio pilota incontriamo per la prima volta il ribelle Tyson Maeda, gli amici Katsuji Yamashita e Yoneji Sawamura, e veniamo calati nell'ambiente scolastico giapponese. La prima scena mette già il lettore in uno stato d'allerta, preannunciando il tono dell'intera narrazione: sorpresi a fumare di nascosto, i tre ragazzi gettano istintivamente la sigaretta vicino alle vecchie tubature del gas, provocando una terribile esplosione. Tyson è a capo di una banda del liceo Teiken, non ha eguali nella boxe e il suo sogno nel cassetto è quello di diventare un lottatore professionista. Costretto suo malgrado a studiare, il giovane sfoga la sua forza lottando con gli altri teppisti della scuola, ma spesso la brutalità del suo carattere lascia il posto a una simpatia davvero contagiosa.

Rokudenashi Blues vanta anche due film per il grande schermo. Il primo, distribuito nelle sale nipponiche nel luglio del 1992, segue fedelmente i primi cinque episodi del manga, raccontando l'appassionante storia d'amore tra il protagonista e la dolce Chiaki Nanase che si sviluppa attraverso una serie di vendette d'onore. Quando Tyson libera gli amici dalla presenza di Moto, questi risponde al torto subito rompendo lo scooter del compagno, che a sua volta si fa giustizia malmenando Wajima e Oowashi. A pagare le conseguenze della tensione scoppiata nel cortile della scuola è però Chiaki, che si intromette per tenere Tyson lontano dai guai e viene presa come ostaggio da Hamada: per evitare che il ragazzo tagli i

TETSUO HARA

FORZA, MORITA

Non capita spesso di tenere a battesimo un grande autore, e quando ho conosciuto Masanori Morita nessuno avrebbe mai immaginato quanto roseo sarebbe stato il suo futuro. Nel 1985, infatti, Morita era poco più che adolescente, aveva appena terminato il liceo e chiedeva timidamente un lavoro come assistente disegnatore. Io ero impegnato nella realizzazione di **Hokuto no Ken (Ken il guerriero)**, pressato dalle scadenze settimanali e in ritardo sulla colorazione di alcune tavole in bicromia. E così ho messo alla prova Morita, affidandogli addirittura gli sfondi.

Inizialmente il suo lavoro non ha riscosso molto successo, ma dopo poche settimane Morita si è rivelato un grande professionista. Era davvero troppo bravo per lavorare come semplice assistente, e così, dopo appena un anno, mi ha confessato il suo desiderio di continuare a lavorare nei manga come autore completo. Ha debuttato con grande successo per la casa editrice Shueisha, e la sua innata capacità di raccontare il quotidiano degli studenti giapponesi gli ha permesso di conquistare subito il grande pubblico. L'ultima volta che ho visto Morita mi ha fatto una delle sue solite boccacce e mi ha finalmente dato ragione: lavorare per una rivista settimanale è davvero impegnativo! Il successo di **Rokudenashi Blues** lo costringe ad appena mezza giornata di pausa alla settimana, ma nonostante questo è felice.

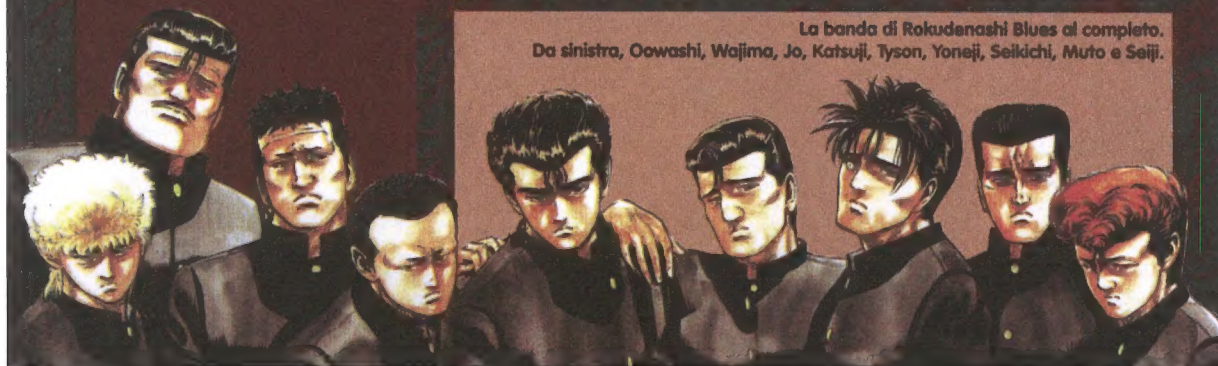
Rinnovo anche in questa occasione l'augurio che gli feci di persona il giorno del suo debutto: «Forza, Morita!»

Tetsuo Hara

(dichiarazione raccolta all'uscita del primo volume di Rokudenashi Blues**)**

lunghi capelli all'amica, il protagonista non reagisce ai pugni di Oowashi, che colpisce il compagno senza pietà. A dare la svolta all'episodio, così come al lungometraggio animato, è la stessa Chiaki, che si taglia i capelli davanti ai ragazzi lasciandoli ammutoliti. Tyson fa esplodere così la sua rabbia e ristabilisce le parti nonostante sia solo contro un intero gruppo di teppisti.

A un anno esatto di distanza, la Toei Doga produce un secondo film cinematografico di **Rokudenashi Blues**, puntando però maggiormente sull'umorismo e sull'azione. La sceneggiatura di Shunichi Yukimuro rispecchia le vicende narrate nell'ottavo, nono e decimo volumetto del manga, e anche la regia di Hiroyuki Kakudo guarda attentamente all'opera di Morita, copiando ben più di un'inquadratura. Il nostro Tyson non ha proprio pace: suo fratello cerca di rasarlo a zero per via di un rancore adolescenziale, mentre una gita scolastica mette a dura prova il suo legame con Chiaki. Per dare vita alle immancabili scazzottate entrano poi in scena Naoto Watanabe, vecchio avversario di Tyson, ed Eijiro Shibata, maestro di 'tekondo' (tecnica di combattimento coreana), entrambi intenzionati a far sputare sangue al nostro eroe.

L'animazione di Mitsutake Nakamura è nella media, ma il film risente di un character desi-

La banda di Rokudenashi Blues al completo. Da sinistra, Oowashi, Wajima, Jo, Katsuji, Tyson, Yoneji, Seikichi, Muto e Seiji.

gn assai poco accattivante.

Entrato ormai nel firmamento delle star giapponesi, Morita ha disegnato per oltre otto anni un episodio alla settimana di **Rokudenashi Blues** (per un totale di quasi ottanta pagine al mese): i personaggi si sono moltiplicati, alcuni sono usciti di scena per dare spazio ad altri, ma Tyson, Katsuji, Yoneji e Chiaki hanno sempre difeso con onore il loro ruolo di protagonisti, vivendo ogni tanto persino delle avventure umoristiche in perfetto stile 'super deformed'.

E così si sono sviluppati cicli di storie che potrebbero tranquillamente essere trasposti in animazione, data la complessità dei temi trattati: uno di questi è giocato essenzialmente sul fraintendimento, e mette in luce una serie di codici di comportamento delle varie tribù scolastiche. Yahiro, studente del primo anno all'istituto commerciale Yonesho, raggiunge il liceo Teiken col preciso obiettivo di fare a pugni con Hiroto Matsumura: il ragazzo vuole mettere alla prova la sua forza in vista dell'imminente scontro con Shimabukuro, capo incontrastato di Yonesho. Il suo fine è quello di diventare il nuovo leader della scuola per poi dettare legge anche negli istituti vicini: dopo essersi battuto con Shimabukuro, Yahiro decide di sfidare anche Tyson, ma prima che ciò avvenga Matsumura si vendica, mandando l'avversario all'ospedale. Shimabukuro incolpa ovviamente dell'accaduto l'innocente Tyson (era infatti con lui che Yonesho doveva battersi) e si prepara allo scontro, rinunciando così per sempre a essere il capo di Yonesho.

Pronto a nuove esperienze editoriali, Morita ha da poco seguito l'esempio di Akira Toriyama dando una fine alla saga di **Rokudenashi Blues** quando il manga era ancora all'apice del successo: il mese scorso è infatti uscito il quarantaduesimo e ultimo volume della serie, lasciando i fan nel più totale sconforto. In attesa di una nuova opera di grande respiro è intanto uscito uno speciale intitolato **Rokudenashi Blucchu**, imperdibile parodia della storia.

Un nuovo pugile potrebbe mirare al titolo mondiale, rimaniamo in attesa.

KAPPA VOX

STOP MOTION

METAL ARMOR DRAGONAR

Robot, Giappone
© Sotsu Agency/Sunrise
Yamato, 100 min, lire 32.000

In attesa che qualcuno si decida a presentare in Italia il mitico **Gundam**, possiamo finalmente saziare i nostri palati digiuni di serie robotiche dal taglio realistico, che presentino gli orrori della guerra e non i soliti alieni invasori. **Dragonar** è sicuramente il titolo animato più vicino a **Gundam**, e il fatto che sia prodotto dalla stessa Sunrise la dice lunga sui contenuti della storia: il plot è lo stesso del celebre mobile suit e la serie parte dagli identici presupposti. Le colonie lunari hanno dichiarato la propria indipendenza proclamandosi impero unificato di Giganos, e forti del loro potere dichiarano guerra alla federazione terrestre. Ken, Light e Tap, tre ragazzotti della colonia orbitale di Arkad, si ritrovano per sbaglio e in maniera assolutamente irreparabile a pilotare i tre metal armor Dragonar che la federazione terrestre ha sottratto a Giganos: appena entrati nelle cabine, i giovani inseriscono il loro nome, un codice d'accesso e la lettura della retina, facendosi così riconoscere dal computer di bordo come unici piloti dei tre robot. Come se non bastasse, la somiglianza con **Gundam** si fa più evidente con l'arrivo di un personaggio che ricorda in maniera impressionante il maggiore Char: Meyo Plato, meglio noto come falco blu di Giganos, è il più abile pilota di metal armor delle colonie e darà subito del filo da torcere ai nostri eroi. Nonostante la mancanza di originalità, la serie è comunque ben fatta e assai godibile. L'edizione italiana presenta inoltre un buon doppiaggio e sono state lasciate inalterate persino le sigle originali. **AP**

STOP MOTION

THE GUYVER

SF, Giappone, **VM 14**
© Takaya Production/Tokuma Shoten/Bandai/Movic/Kamakura Super Station
Poligram, 50 min, lire 29.900

Guyver è sicuramente uno dei fumetti più conosciuti e apprezzati del nostro paese, ed era scandaloso che gli OAV a lui dedicati non fossero ancora giunti in Italia. A questo ha pensato fortunatamente la Polygram per la sua divisione Manga Video, ma l'aver doppiato questo titolo dalla versione inglese e non direttamente da quella giapponese ci ha fatto perdere le sigle originali. Il cartone animato è ben fatto, anche se nel mercato degli OAV si è visto sicuramente di meglio. Come forse già saprete, Guyver è una bio armatura che si fonde completamente con chi la indossa: in questo caso la simbiosi è avvenuta con il corpo dello studente Sho Fukamachi, che ne è entrato in possesso in maniera del tutto accidentale. Il ragazzo si ritrova così a combattere contro l'organizzazione Cronos, che vuole tornare in possesso del potentissimo ordigno. La serie di OAV si compone di ben dodici episodi, che saranno raccolti a due a due per un totale di sei videocassette: se siete fan del fumetto di Takaya Yoshiki non potete davvero perdervi l'originale adattamento animato, ma in caso contrario il mio consiglio è di pensare ad altro. Con l'offerta di cui disponiamo in questi tempi è meglio valutare al massimo gli acquisti. **AP**

STOP MOTION

BORGMAN 2030

SF, Giappone, 1988
© NTV/Toho
Yamato, 100 pgs, lire 32.000

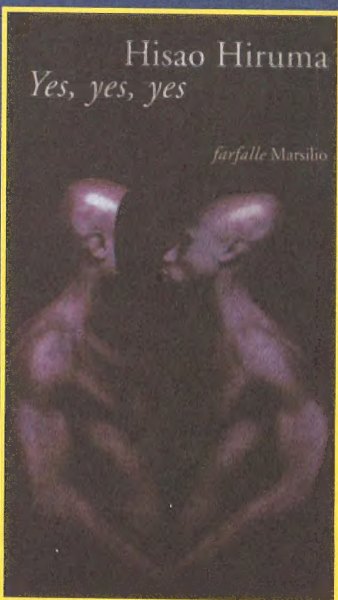
Dopo esserci gustati il film e gli OAV, ecco finalmente la mitica serie di **Borgman**. Caratterizzato graficamente dall'ancora acerbo ma molto promettente Michitaka Kikuchi (per chi ancora non lo sapesse, è il vero nome di Kia "Compiler" Asamiya), questo cartone animato è stato uno dei più grandi successi televisivi giapponesi alla fine degli anni Ottanta. Il fatto di poterci gustare questa serie anche in Italia è di per sé già apprezzabile. Creature extradimensionali chiamate Yoma si preparano ad attaccare l'umanità per impadronirsi del nostro mondo, e così iniziano la loro conquista dall'ipertecnologica città di Megalocity. La professoressa Memory, al corrente di ciò che sta per accadere, costituisce una squadra di cyborg pronta ad affrontare la minaccia: una volta trasformati, Ryo, Chuck e Anice possono così diventare i super guerrieri Borgman grazie a tre sofisticate armature. Gli Yoma si dimostrano subito degli ossi duri, ma i nostri eroi daranno loro del filo da torcere. L'edizione italiana è quasi perfetta, e l'unico limite (che esisteva anche in origine) è da ricercarsi nella natura seriale di questo titolo: non tutti gli episodi sono realizzati con la stessa qualità, e alcuni di questi non sono bellissimi. Sicuramente lodevole il fatto di aver proposto questa serie in videocassetta, anche se è consigliabile soprattutto agli appassionati che già conoscevano questi personaggi. **AP**

YES, YES, YES

Erotico, Giappone, 1989
© Hisao Hiruma/Kawade Shobo
Marsilio, 192 pgs, lire 22.000

Sempre attenta ai romanzi giapponesi dalle tinte forti, la casa editrice Marsilio ha da poco tradotto in prima mondiale l'esordio narrativo di Hisao Hiruma, che ha valso all'autore il prestigioso premio letterario giapponese Bungei. Nonostante si snodi tra i locali gay dei bassifondi di Tokyo, **Yes, yes, yes** non celebra l'omosessualità, quanto piuttosto la notte. Hiruma cita il delitto di Pasolini, la tragedia di Verlaine e Rimbaud, ma torna subito nella megalopoli giapponese per raccontarci il percorso di un ragazzo, dalla cruda iniziazione al sesso alla definitiva entrata nel giro della prostituzione maschile. Attraverso vicoli degradati e squallide camere d'albergo, giochi perversi e umiliazioni, veniamo condotti in un circolo vizioso che nasconde tutta la fragilità e la paura di ragazzi ormai disincantati: Jun e i suoi giovanissimi amici cedono agli uomini il proprio corpo come un giocattolo notturno, e il giorno seguente con il denaro guadagnato vanno a divertirsi con delle ragazzine.

Nonostante si succedano personaggi dalle più svariate personalità, il vero protagonista del romanzo è comunque l'amore, o ancor più la sua fragilità. Nella semincosciente disperazione in cui si trova, Jun accetta di essere trattato come un fantoccio, credendo che questo sia il solo mezzo per distruggere una parte di sé e per incidere nel suo cuore una qualche sofferenza. Vendendosi per pochi yen tutte le notti, Jun arriva però a conoscere anche l'amicizia e l'amore, seppur limitatamente a pochi imperdibili istanti. Nessun happy end, nessuna redenzione o giustificazione, solo la delicata cronaca di un mondo lontano, eppure così vicino. **MDG**

Hisao Hiruma
Yes, yes, yes
farfalle Marsilio

MACROSS PLUS

SF, Giappone, 1994
© Big West Macross Pluss Project
Polygram, 45 min, lire 29.900

Tra cartoni animati e fumetti, alti e bassi qualitativi, è da ormai quindici anni che in Giappone i fan si appassionano alle avventure di **Macross**. Questo nuovo ciclo ha per protagonista Isamu Dyson, un abile pilota dal carattere difficile e scontroso: dopo l'ennesimo richiamo disciplinare, viene così allontanato dalla flotta spaziale e gli viene affidato un incarico come collaudatore. Spedito sul pianeta Eden, dove il ministero della difesa sta portando a termine lo sviluppo di un nuovo caccia da battaglia, Isamu dovrà quindi testare la nuova arma. Anche un'altra arma è però in fase di collaudo, e il fato vuole che a sperimentarne gli effetti sia Guld, il vecchio rivale del ragazzo. Tra i due rinasce immediatamente lo spirito di competizione. In città fervono intanto i preparativi per il concerto dell'idolo virtuale Sharon Apple, la cui manager, la bella Myung, era contesa dai due piloti in età adolescenziale. Una bella storia ricca di azione e sentimento, animata e musicata magistralmente. Ben curata anche l'edizione italiana, assolutamente da non perdere per tutti i fan delle SF stories. **AP**

MACROSS PLUS
PARTE 1

SAILOR MOON

Fantastico, Giappone, 1997
© Naoko Takeuchi/Kodansha
Kodansha, 192 pgs, ¥ 410

Con questo diciottesimo volume si concludono le straordinarie avventure di **Sailor Moon**, che hanno appassionato sin dal 1992 migliaia di fan sparsi in tutto il mondo. Nonostante in Italia si sia già vista l'ultima puntata della serie televisiva, nel fumetto abbiamo un finale molto diverso. Eternal Sailor Moon si ritrova a combattere la perfida Galaxia ai confini dello spazio, nel luogo chiamato Galaxy Couldron, dove hanno avuto origine l'intero universo e tutte le guerriere Sailor. Galaxia è stata corrotta dalla malvagia entità chiamata Chaos, che si lancia in un'assurda mira di conquista distruggendo tutto e tutti. Chaos è inarrestabile, ma quando Usagi sembra perdere ogni speranza di vittoria, Chibichibi si trasforma in Sailor Cosmo, la più potente delle guerriere Sailor (anche la nostra Usagi prenderà un giorno possesso di queste sembianze): la ragazzina infonde così sicurezza a Sailor Moon, che chiede il potere delle ultime guerriere rimaste: Sailor Vesta, Sailor Juno, Sailor Palace e Sailor Ceres, ossia coloro che un tempo erano note come Quartetto Amazzonico. Ottenuta sufficiente energia, la nostra eroina si lancia nel Galaxy Couldron, dove l'immenso potere di tutti i Sailor Crystal l'aiutano a riportare tutto alla normalità. La più dura delle battaglie è terminata, e Usagi può finalmente sposare il suo amato Mamoru, mentre tutte le sue amiche la circondano con affetto. Questo è il finale definitivo della serie a fumetti che leggeremo anche in Italia sulle pagine dell'omonimo mensile, sicuramente più ricco di pathos rispetto a quello del cartone animato. **AP**

Kodansha Comics
美少女戦士セーラームーン 18
武内直子

TOP TEN STAR COMICS
Manga Marzo 1997

1 • Dragon Ball 47 e 48 ➡
2 • Neverland (Ranma 1/2) 52 e 53 ⬆
3 • Ken il guerriero 3 ⬇
4 • StoriediKappa (Shadow Lady) 29 ➡
5 • Young (Lamù) 34 ⬆
6 • Sailor Moon 22 ⬇
7 • Mitico (Dr. Slump) 34 ➡
8 • Kappa Magazine 57 ⬇
9 • Starlight (City Hunter) 54 ➡
10 • Techno (Ushio e Tora) 35 ⬇
11 • Action (JoJo) 41 ⬇

⬆ in salita ➡ stabile ⬇ in discesa

STOP MOTION

LE NUOVE AVVENTURE DI SHERLOCK HOLMES

(Meitantei Holmes)

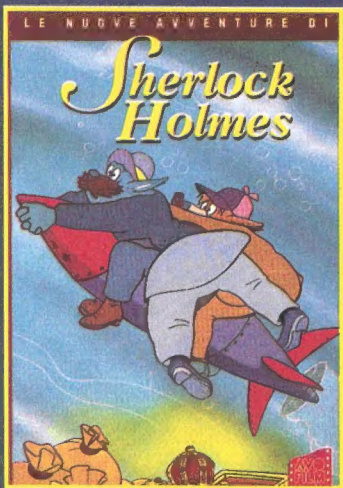
Commedia, Giappone/Italia, 1984

Avo Film, 50 min, lire 19.900 cad.

E' proprio un piacere sapere che una bella serie animata come questa è stata realizzata in collaborazione da Hayao Miyazaki (che nonostante il successo di *Nausicaä* lavorava ancora per le produzioni televisive della 'lupiniana' Tokyo Movie Shinsha) e dall'italianissimo Marco Pagotto, della famiglia dei celeberrimi Pagot creatori di capisaldi dell'animazione italiana come *Calimero*, *Grisù* o novità ingiustamente passate in sordina come *Reporter Blues*. Uscita in Italia una decina di anni fa sulle reti Rai con il titolo **Il fiuto di Sherlock Holmes**, questa serie fu in grado, per una volta, di mettere d'accordo anime-fan, mamme timorose dell'invasione nipponica e psicologi con manie di protagonismo grazie a racconti 'indolori' ma realizzati magistralmente, ispirati al celebre detective Sherlock Holmes di Sir Arthur Conan Doyle. Qui, però, tutti i personaggi sono trasformati in animali antropomorfi - in cani, per la precisione - e il momento clou dell'indagine è sempre riservato alle scene d'inseguimento (tanto, il colpevole è sempre quel lupo del prof. Moriarty), siano esse a bordo di automobili inizio-secolo, di sbuffanti locomotive a vapore, di rugginose imbarcazioni motorizzate o di bizzarri prototipi di velivoli. Nonostante il senso di vuoto che si ha dopo la fine dell'episodio, dato che tutto sommato non accade molto, un retrogusto piacevole dovuto alla bella caratterizzazione dei personaggi, degli sfondi e alla gradevolezza dell'animazione, ci si trova sempre con la voglia di vedere un altro episodio. La raccolta completa è composta da 13 videocassette dal prezzo popolarissimo, contenenti ognuna ben due episodi: tutti quelli che sono stati realizzati. **AB**

LE NUOVE AVVENTURE DI

Sherlock Holmes

AVO FILM

depress

de press

di Luca Raffaelli

CARTOON: evasioni pericolose

Allora. La volta scorsa dicevamo: poveri esperti (e poveri giornalisti, anche, spesso). Hanno bisogno di trovare soluzioni ai quesiti del mondo. E di trovarli popolari, in maniera che piacciano a chi li intervista o li legge. Inutile cercare nei giornali, soprattutto quando si tratta di problemi quotidiani, argomentazioni profonde, esplorazioni guidate dalla luce del dubbio. Per questo, quando accade qualcosa che ha a che fare con i ragazzi, ci sono tre, quattro esperti fissi che vengono interpellati dal cronista di turno, e che possono esprimere opinioni che, da qualsiasi parte le si guardi, hanno un effetto sicuro: quello di continuare ad alimentare il proprio ruolo. Li ritroveremo presto, questo ci dicono tra le righe delle loro disquisizioni. Molto presto: potrà non accadere che un bambino proverà a buttarsi dalla finestra proprio come ha fatto un eroe dei cartoni animati la sera prima? Potrà qualche adolescente evitare di svenire alla vista di un videogioco che stramazza al suolo? E allora, pane per i loro denti ci sarà. Siamo contenti per loro. Perché ci sarà sempre pane per i denti di questa rubrica. In fondo, siamo contenti di essere *depress*. Questo mese propongo un articolo uscito su un settimanale sul quale sono fiero di collaborare, scritto da Federica Lamberti Zanardi, che so per certo avere una qualità rarissima tra tutte le persone che si occupano, scrivono, commentano i cartoni animati. Li guarda. Guarda **Sailor Moon** tutte le sere. Nell'articolo apparso sul "Venerdì di Repubblica" del 30 maggio scorso intitolato **Sailor Moon Horror!**, Federica prende per buone le tesi di Vera Slepoj: Francesco di 7 anni è finito in psicoterapia a causa di **Sailor Moon**. L'hanno portato in psicoterapia perché «aveva chiesto con insistenza alla mamma di vestirsi come la guerriera della luna». E poi: «a scuola imita le gesta dell'eroina, tanto che i suoi compagni lo isolano perché lo trovano strano». Francesco, ti capisco: quando avevo sei anni venne organizzata una riunione familiare perché mi piaceva giocare con le bambole. Qualche giorno dopo, mio padre mi regalò una pistola, una Jaguarmatic. Io la sera cominciai a mettere a letto anche la Jaguarmatic. Fra i bambini in psicoterapia, anche «una bimba di undici anni che desiderava così arditamente essere la bionda Bunny che spesso non ricordava più il suo vero nome». Anche questo fatto affiora alla mia memoria: anch'io volevo essere chiamato con i nomi dei personaggi che amavo tanto. Erano del "Corriere dei Piccoli", perché *Braccobaldo*, eroe troppo sdrammatizzante, non era un alleato delle mie sofferenze. Non c'è dubbio che questi ragazzi stiano male. Non c'è dubbio che abbiano dei problemi importanti. Però il nostro mondo sembra smarrire con costanza e capacità mondiali la capacità di comunicare con i più piccoli. Un po' di tempo fa, almeno, tra tanta varietà di parenti, in famiglie allargate come un paio di generazioni fa, uno zio (perché quando un uomo fa lo zio è migliore di quando fa il padre) con cui comunicare prima o poi lo trovavi. Ora, nelle piccole case con le famiglie piccole, tutto è ancora più difficile. Lo credo che i piccoli stanno male. E pur di attrarre l'attenzione dei grandi, sono disposti a sacrificare anche il cartone animato che è al centro della loro socialità (a scuola si parla di **Sailor Moon**, no?). Ve l'assicuro, grandi di tutto il mondo: i piccoli hanno una capacità di mentire, di farvi credere ciò che voi volete a tutti i costi credere (è la loro amabile, commovente esca) pur di entrare in contatto con voi. E i grandi ci cascano come pere: «Non bisogna dimenticare che qualche anno fa un bimbo, per imitare le gesta dei **Power Rangers**, uccise la sua amichetta». Davvero, Federica, pensi che un bimbo possa uccidere per imitare le gesta dei **Power Rangers** (i quali, notoriamente, quando vedono una bambina in pericolo mettono a rischio le proprie vite per salvarla dai cattivi)? I bambini ci parlano e Vera Slepoj non capisce, confondendo, spesso (lei, non il bambino, che non possiede il pensiero ipotetico-deduttivo), la realtà con la fantasia.

De Press

SE LA TV FA MALE

Sailor Moon HORROR!

AGOSTO

KAPPA MAGAZINE 62
17x24, 128 pp, b/n e col, lire 6.000

Questo mese vi aspetta l'attesissimo dossier su **Daitarn 3**! E per quanto riguarda i fumetti... CLAMOROSO! **Assembler 0X** si conclude dopo il mega-concerto con un doppio finale a sorpresa alla *Rocky Joe*; in **Calm Breaker** gelosia e amore si combinano per fornirci (finalmente!) un bell'episodio romantico; e in **Oh, mia Dea!** arriva a dare una 'shakerata' ai nostri amici Peyos, la QUARTA DEA, in un immenso episodio di ben 50 pagine!

STARLIGHT 59 (CITY HUNTER)
12x18, 184 pp, b/n, lire 5.000

City Hunter e **Occhi di gatto** convivono in uno stesso universo, e questo numero ne è la prova! Torna in scena Umibozu! Il killer dal cuore d'oro conosciuto come Squalotigre (nonché come Falco) ha aperto una nuova attività: è il gestore del caffé **Cat's Eye**! Vi ricorda qualcosa?

NEVERLAND 62 e 63 (RANMA 1/2)
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Qualcosa di strano sta accadendo tra Akane e Nabiki. Le due sorelle litigano in continuazione, e Ranma prende le parti di Nabiki in ogni discussione. C'è forse del tenero tra Nabiki e Ranma? Qualcosa ci dice che Nabiki stia organizzando uno dei suoi soliti tiri mancini: voi che ne dite?

ACTION 46 (JOJO)
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

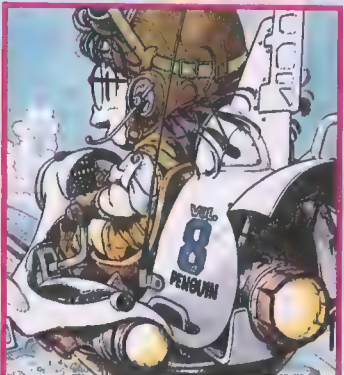
Chi è Toshikazu Hazamada, possessore dello stand Surface, capace di copiare alla perfezione sembianze e comportamenti delle proprie vittime? Chi è in possesso del misterioso artefatto che dona stand alla gente comune? Entra inoltre in scena la dolce Yukako Yamagishi, che nasconde qualcosa di inquietante... sulla testa!

TECHNO 40 (USHIO E TORA)
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Durante una tempesta di vento, **Ushio** e **Tora** scorgono una bellissima ragazza che si dispera: è **la donna delle nevi**, uno spirito tormentato da un amore finito che entra prepotentemente nella vita dei nostri eroi. L'avventura continua... a zero gradi centigradi!

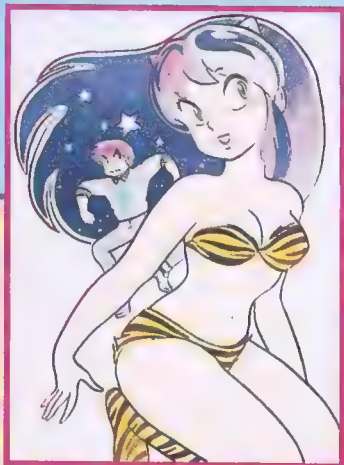
MITICO 39 (DOTTOR SLUMP)
12x181, 128 pp, b/n, lire 3.300

Arale, Gacchan e Taro sono impegnati con un samurai del passato, assistiamo all'arrivo di una streghetta in erba, viviamo un'avventura 'fantasy' illustrata e vediamo un ingenuo pulitore di fosse biologiche... E in più: le **Guerre Stellari** di Arale contro un... **mobile suit** dall'occhio luminoso!

Dottor Slump © Bird Studio/Shueisha

★ MANGA STAR COMICS ★

Il ritorno di 3x3 Occhi!

3x3 OCCHI: TRINETRA
13x18, 240 pp, b/n, lire 6.000

Gli orfani di 3x3 Occhi dovranno pazientare solo fino al prossimo autunno: a ottobre, infatti, Yuzo Takada torna in edicola con una nuova saga intitolata Trinetra! E tutto ciò avverrà sulle pagine di Storie di Kappa 37! Ricordate gli episodi di Hua She, il Demone Serpente che per svariati anni ha assunto l'identità di Pai su ordine di Benares? Tutti gli elementi lasciati in sospeso in quell'occasione tornano ora in scena in quella che possiamo considerare la nuova serie di 3x3 Occhi! Ma dove si sono cacciati Pai e Yakumo? Per meglio sottolineare il nuovo inizio, Takada affida a nuovi eroi il compito di calare i lettori nella storia, ma la nostra triclope preferita tornerà in scena assieme al suo inseparabile 'wu' per riconquistare il ruolo di protagonista. Il tutto in 240 pagine straripanti d'azione e orrore!

Lamù © Rumiko Takahashi/Shogakukan

3x3 Occhi: Trinetra © Yuzo Takada/Kodansha

YOUNG 39 (LAMU')
11,5x17, 128 pp, b/n, lire 3.300

Mendo ha un figlio! Un buffo omino e il suo tapiro mangiasogni arrivano a portare disordine al liceo Tomobiki! Una macchina fotografica inghiotte Ataru! Un emissario dell'inferno viene evocato da una... passeggiata mattutina! Tutto questo e altro ancora, in **Lamù**!

DRAGON BALL 57 e 58
12x18,128 pp, b/n, lire 3.300

Vegeta deve sacrificare la vita per distruggere Majin-Bu, mentre Gohan, gravemente ferito, viene condotto da Kaiohshin e Kibith sul loro pianeta. Una volta guarito, dovrà estrarre dalla roccia la potentissima Z Sword, l'unica arma in grado di distruggere il nemico...

KEN IL GUERRIERO 8
12x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Raoul dà il colpo di grazia a Rei! Quando Ken cerca di soccorrerlo è troppo tardi, ma a vendicare l'uomo sarà Toki, che sfida Raoul a combattere. Un numero da non perdere, in cui viene raccontata la storia sull'adolescenza di Raoul, quando il Re di Hokuto andava ancora alla scuola di Ryuken...

SAILOR MOON 27
15x21, 64 pp, b/n e col., lire 3.200

Due fumetti al prezzo di uno! Mentre Sailor Moon fa la conoscenza dei suoi nuovi nemici, Chibiusa vive un'avventura in solitario! Le pagine redazionali pullulano di Shojo! **Ohayo! Spank** (Hallo, Spank!), **Hime-chan no Ribon** (Un fiocco per sognare, un fiocco per cambiare)... E per chiudere in bellezza: **POSTER IN REGALO**!

GAME OVER 4
15x21, 72 pp, b/n e col., lire 3.500

In **Fatal Fury** Terry Bogard è alle prese con Hwa Jai, un temibile avversario assetato di sangue. Proseguono anche le avventure di Ryu in **Street Fighter II V**: il ragazzo deve vedersela ora con Mike Bison, fortissimo pugile mandato dalla banda dei Deuce. Oltre ai fumetti, in questo numero scoprirete i segreti di Ken e di Joe Higashi grazie alle schede tecniche dei personaggi. Anche in questo numero, **un coloratissimo POSTER IN REGALO**!

STORIE DI KAPPA 35 (RUMIC WORLD)
13x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Si conclude alla grande la prima minisaga dei **Rumic World** di Rumiko "Ranma 1/2" Takahashi! Leggerete finalmente la storia che ha dato vita a **Maison Ikkoku** e avrete modo di apprezzare una piccola perla della principessa dei manga: si tratta della miniserie in 5 episodi intitolata **Dust Spot**, i cui protagonisti sono due scapestrati agenti della HCIA impegnati in operazioni alla *X-Files*, fra mostri marini, fantasmi e così via. Lei si chiama Yura, e possiede una forza sovrumana, mentre lui si chiama Tamuro e possiede il potere ESP di teletrasportarsi... ma solo attraverso le immondizie! L'appuntamento con gli speciali di Rumiko Takahashi è per il prossimo novembre, con la miniserie in tre volumi **One Pound Gospel**!

OTAKU 100%

SPECIALE HOKUTO

Continua la serie 'speciale' di Otaku 100%, e non poteva mancare un'incursione nel mondo del mitiko **Ken il guerriero!** Partiamo con l'onnipresente **Vanessa Guazzi** di Parma, nella doppia versione Mamiya & Lynn, ovviamente dopo la fine della serie (avete visto come sono diventate rigogliose le praterie deserte)? Si passa poi ad **Alfonso Caso** di S. Gregorio Matese, Caserta, che si propone (sue testuali parole) come "Otaku 80%", forse perché si è disegnato le sette stelle con la biro sulla fotografia invece di farsele con il dito a Black & Decker di Shin. Vabbe', contento tu... Passiamo poi allo scontro fratricida tra **Marcello Ruggini** (Toki) e **Giuliano Modolin** (Ken) di Senago, Milano. Concludo la sequela verificando grazie a **Roberto Corsaro** di Rodano (MI) che anche i personaggi dei cartoni godono di una popolarità tale da sfondare nella vita reale, tanto che qualche città dedica loro vie e piazze. In questo caso, si tratta di **Piazza Sire Raul**... Storico del XXII secolo o nemico giurato di Ken? A voi l'ardua sentenza! **K**

RUBRIKAPPA

Questo sembra proprio il mese del ritorno delle vecchie glorie! Cari kappocéfali, bentornati nella kapperia! Mi stavo riferendo a un paio di autori di cui tutti attendevano il ritorno, e cioè a Ryoichi Ikegami e a Masakazu "pennellone" Katsura. Ma andiamo con ordine!

Il caro Ryoichi, dopo il ben riuscito tentativo di realizzare un episodio conclusivo con **Nagareboshi Sakon** (che avete letto su **Kappa** 48 e 49), ha pensato bene di rimettersi all'opera su un manga di durata doppia... E cioè in due parti! Si tratta di **The Snake**, la sconvolgente storia di uno studente che viene prima investito e poi soccorso da una misteriosa bellezza, la cui particolarità è quella di avere un serpente tatuato sull'interno di una coscia. Inutile dire che dalla posizione supina in cui il maramaldo (tale Yu Amamori) si trova dopo essere stato investito, riesce a sbirciare le grazie della divina creatura da sotto le gonne, e così ne resta stregato, finché non scopre la verità: la serpentata si chiama Ritsuko Sono, e sarà per un anno la supplente della prof di giapponese della sua classe! Yu non riesce più a pensare ad altro, né di giorno, né di notte, finché un bizzarro tizio non lo prende da parte rivelandogli una tragikonzola verità: chiunque scorga il tatuaggio a serpente di Ritsuko è destinato a vedere la propria vita distruggersi pezzo dopo pezzo! Proprio ikegamico, vero? E poi, evidentemente il nostro ha una fissazione per i tatuaggi! Chi non si è fissato, invece, è il Katsura, che ha esordito da poco con I"s, che si pronuncia 'ais', come ci tiene a precisare da subito, quando spiega che i nomi dei due protagonisti iniziano entrambi con questa lettera. In Giappone hanno scoperto l'apostrofo? Ormai ogni titolo ne ha (almeno) uno! Be', sorpresa delle sorpre-

se, si torna sul genere romantico, proprio quello di **Video Girl Ai!** Provate a immaginarvi di vedere alcune foto di una ragazza della vostra età in costume da bagno in un servizio speciale di una rivista, infatuarvene a prima vista, e poi scoprire che frequenta la vostra stessa scuola! E' proprio quanto succede a Seto Ichitaka, innamorato perso della bella Iori Yoshizuki del Club di Recitazione, che in seguito a un sorteggio in classe si trova a dover collaborare strettamente con lei. Ma poi la faccenda delle foto diventa di dominio pubblico, e così succede il fattaccio... Nonostante il pennellone sperimenti un nuovo, ennesimo cambio di stile grafico, sembra proprio determinato (almeno per questa volta) ad abbandonare fantascienze e supereroine per dedicarsi all'amour, der liebe, the love, l'amore! Yu-huu! Si torna a piangere con il cuore infranto! Come ci divertiremo! Ah-ehm... Va bene, mi riprendo. Ordunque, facciamo un bel riassuntino: tot mesi fa vi ho annunciato il film dal vivo di **Sailor Moon** (e questo lo garantisco, dato che ci sta lavorando su la Saban), poi vi ho fatto il pesce d'aprile con il film di **Lupin III** (e questo, lo ribadisco, era uno scherzo!); ora ve ne sto per annunciare un'altra, verissima e in anteprima assoluta: il film dal vero di **Patlabor**! Ce ne parlerà lo stesso Brian Yuzna in una spiluzzikosa intervista che ci ha rilasciato in esclusiva (oh, era da tanto che volevo dire questa cosa!) e che leggerete prestissimo! E' ora di concludere, ma non vi abbandonerò prima della mazzata finale: è appena uscito in Giappone il film con la conclusione della serie animata **Evangelion**, di cui parlammo nel lontano **Kappa Magazine** 45, più di un anno fa. Direte voi: «ma la conclusione esisteva già!» E bravi, cipperimerli! Però, proprio come accadde secoli addietro, ovvero nel 1981 con **Baldios**, gli autori hanno pensato bene di inventarsi un finale diverso, aggiunto, catastrofico. Vi ho fatto tremare? Cavoli vostri! Ma ne saprete di più nei mesi prossimi. Per il momento, continuo a farvi tremare con la risposta all'**Otakuiz** del mese scorso: **Carletto il principe dei mostri** è in grado di allungarsi fino a 7 metri e 33 centimetri, almeno a sentire la folletttistika sigletta finale. Nuovo **Otakuiz**, fumettistiko, questa volta: il protagonista di **Gente egoista** (vedi **Rumic World 2**) appare anche in un episodio (a fumetti) di **Lamù** già uscito in Italia. Chi sarà tanto 'occhio di falco' da dirmi in quale vignetta appare?! Sono stato cattivo? Be', ce ne vuole ancora, prima di arrivare al livello di Dio Brando...

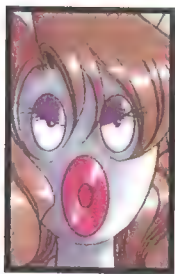
Il vostro kattivissimo Kappa

I's

OTAKU

Voi ragazze quanto tempo impiegate a darvi lo smalto sulle unghie e a farlo asciugare? Be', per quanto riguarda **Vanessa Guazzi** di Parma (che ha praticamente invaso la **Rubrikappa** di questo mese) sono necessarie almeno tre ore, ma guardate il risultato, sperimentato direttamente sulla sua amica-cavia-vittima **Cecilia Alberti**: le Sailor Unghie prêt-à-porter! Komplimenti! Forse nella tua vita precedente eri un miniatore amanuense? Che pazienza! **K**

GAURRO

Attenti a voi, Mimi Ayuwara, Mila, Shiro e compagnia bella! La nipponika Toshiba ha appena sfornato il vostro avversario più temibile! Trattasi di un robot che gioca a pallavolo... e dicono che sia anche piuttosto bravo! Però, sai che noia?! **K**

INVITO A CENA CON... KODANSHA

INTERVISTA A CURA DEI KAPPA BOYS

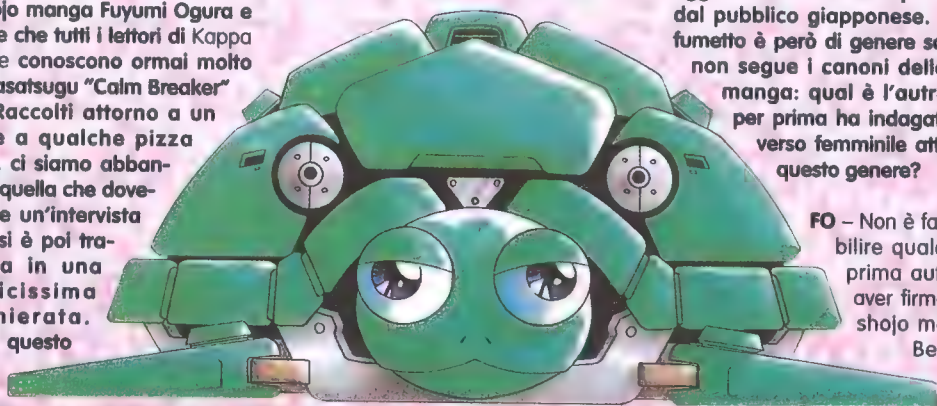
I Kappa boys, Ban Takafumi, Masatsugu Iwase, Fuyumi Ogura e Midori Yamane.

Questa primavera la casa editrice Kodansha ha organizzato un tour promozionale che ha toccato diversi paesi europei, fra cui il nostro. Ospitata alla Fiera di Roma, dunque, la più grande casa editrice asiatica ha tenuto una mostra riguardante le riviste "Afternoon" e "Morning", dalle quali provengono la maggior parte dei personaggi che la Star Comics pubblica e ha pubblicato su Kappa Magazine, Young **e** Storie di Kappa. **C'erano anche l'editor Ban Takafumi, l'autrice di shojo manga Fuyumi Ogura e un autore che tutti i lettori di** Kappa Magazine **conoscono ormai molto bene, Masatsugu "Calm Breaker" Iwase. Raccolti attorno a un tavolo e a qualche pizza fumante, ci siamo abbandonati a quella che doveva essere un'intervista ma che si è poi trasformata in una simpaticissima chiacchierata. Grazie a questo possiamo oggi riportarvi alcune curiosità che solitamente non appaiono nelle interviste ufficiali, e che per questo sono ancora più succulente. Merito della pizza?**

Kappa boys – Si dice che in Giappone esista una divisione molto netta tra il fumetto per ragazzi (shonen manga) **e quello per ragazze** (shojo manga)**, eppure molti autori uomini lavorano nell'universo delle produzioni femminili...**

Fuyumi Ogura – Avete ragione. Questo succedeva soprattutto in passato, quando lavorare nel fumetto era una prerogativa degli uomini. Il primo a rivolgersi esclusivamente alle lettrici fu Osamu Tezuka con **Ribbon no Kishi** (in Italia, **La principessa Zaffiro**), un manga pubblicato su una rivista per sole ragazze. Vi sembrerà strano, ma anche Leiji Matsumoto, prima di raggiungere il successo con **Uchu Senkan Yamato** (in Italia, **Star Blazers**), scriveva e disegnava shojo manga. Da allora molto è cambiato, e le autrici hanno finalmente iniziato a lavorare professionalmente nell'editoria a fumetti: per una donna è più facile raccontare storie d'amore in linea con i sentimenti delle lettrici. E così, pur di lavorare nello shojo manga, alcuni uomini sono costretti a firmarsi con uno pseudonimo femminile. Un esempio? Ayumi Tachiwara: con lo stesso pseudonimo questo autore lavora oggi nello shonen manga, producendo una storia incentrata sulla yakuza, la mafia giapponese.

Kb – La prima autrice ufficialmente riconosciuta della storia del manga è Machiko Hasegawa. Il suo Sazaesan, **trasposto trent'anni fa anche in animazione, è ancora oggi la serie televisiva più seguita dal pubblico giapponese. Questo fumetto è però di genere satirico e non segue i canoni dello shojo manga: qual è l'autrice che per prima ha indagato l'universo femminile attraverso questo genere?**

FO – Non è facile stabilire quale sia la prima autrice ad aver firmato uno shojo manga... Be', forse Maki

Miyako, moglie di Leiji Matsumoto, per la casa editrice Shueisha...

Kb – E tu come hai iniziato?

FO – Ho squadrato il primo foglio da disegno quando ero appena in quarta elementare. Amavo e seguivo molti manga, così cercavo di riprodurre le tavole che più mi colpivano secondo la mia sensibilità. Ero molto motivata da questa passione e i miei genitori, per mia grande fortuna, non mi hanno mai ostacolato. Oggi lavoro sia per Kodansha, sia per Shueisha.

Kb – Essere autori di fumetti in Giappone non è davvero facile, almeno a giudicare dalle impressioni che abbiamo raccolto dagli editori e dagli autori con cui lavoriamo. La gente ha generalmente una bassa considerazione dei fumettisti, e solo da pochissimi anni la situazione è cambiata...

Ban Takafumi – Avete ragione, ma non è poi cambiata di molto... Alcuni giornali giapponesi pubblicano ogni anno la classifica delle dieci persone che hanno guadagnato di più nel nostro paese, e negli ultimi tempi sono entrati nella top ten anche alcuni autori di fumetti. La considerazione che la gente comune nutre nei confronti dei fumettisti è quindi un po' migliorata... ma solo per quelli che guadagnano di più! Il pregiudizio sul fumetto, comunque, non si limita agli autori, ma si allarga anche a chi, come me, lavora come editor. Quando ho chiesto alla mia ragazza di sposarmi, lei è entrata in crisi: non potendo confessare alla sua famiglia – e soprattutto all'anziana nonna – che lavoro facessi, mi ha presentato come un redattore di una rivista letteraria. Per la cronaca, oggi siamo felicemente sposati.

FO – E cosa dovrei dire io? Dopo aver evitato l'argomento per anni, ho dovuto confessare ai miei vicini in cosa consisteva esattamente il mio lavoro: mi hanno squadrato dall'alto al basso, e da allora nutrono una certa diffidenza nei miei confronti...

Kb – In Italia un editor è colui che sceglie quali fumetti pubblicare e come adattarli perché possano essere meglio apprezzati dal pubblico, mentre in Giappone partecipa direttamente alla nascita di un fumetto. Quale definizione meglio si addice a questa importante figura redazionale, secondo voi?

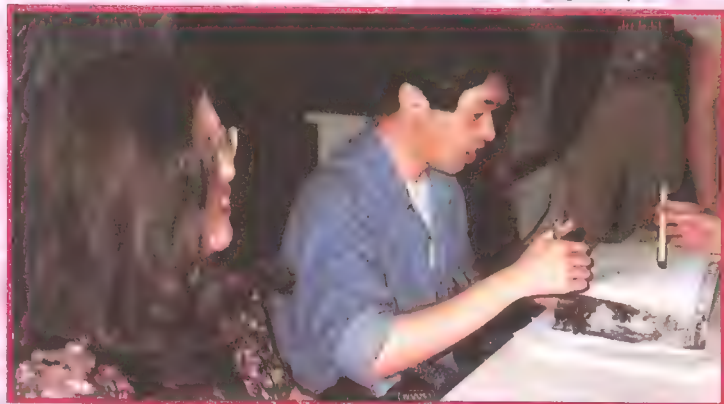
FO – Senza il mio editor mi sentirei persa...

BT – Se posso intervenire, in quanto diretto interessato, posso dire che un editor si limita a creare attorno all'autore le condizioni ideali (anche psicologiche) perché questi possa lavorare nel migliore dei modi. Diciamo che è una sorta di manager personale che la casa editrice mette a disposizione dell'autore.

Masatsugu Iwase – Io direi piuttosto che l'editor è colui che tira fuori il talento da un autore... il mio è stato fondamentale per la nascita di **Calm Breaker**: prima di vincere lo

Shikisho nel 1994, avevo già partecipato a un concorso di Kodansha classificandomi entro le prime cinque posizioni, ma il mio stile di disegno poco si addiceva al tono gravoso della storia. Le mie esperienze nel mondo dell'animazione mi portavano a scrivere sceneggiature di fantascienza troppo seriose, ma il mio editor mi ha suggerito di affiancare al caposezione Sakazaki un comprimario brillante con cui far nascere situazioni divertenti.

Kb – Uno dei giudizi migliori espressi dalla commissione del Concorso Shikisho riguardo all'episodio pilota di Calm Breaker **è venuto da Ryoichi Ikegami, il quale ha molto apprezzato la caratterizzazione della coppia di scienziati, sposati e separati... Cosa c'è dietro questa scelta vincente? E quale personaggio ti assomiglia di più?**

Fuyumi Ogura e Masatsugu Iwase autografano Kappa Magazine.

MI – E' stato un grande onore che un maestro come Ikegami abbia speso così belle parole nei miei confronti. D'altra parte, per me è abbastanza semplice trovare spunti umoristici per i battibecchi fra Sakazaki e Arita, dato che sono sposato! La fonte d'ispirazione può comodamente venirmi dalla vita di tutti i giorni, anche se la uso solo come base... Proprio per questo, temo che il personaggio in cui mi immedesimo di più sia proprio il caposezione Sakazaki!

Kb – Sei sposato?! Eppure ci hanno sempre detto che quando un autore decide di mettere su famiglia è costretto a scelte difficili, che spesso mettono fine alla sua carriera per via degli impegni e così via. Per alcuni editori, poi, un legame sentimentale può addirittura distrarre un autore e influenzarne negativamente la vena creativa...

MI – Questo non è fortunatamente il mio caso. Dal momento che passo la maggior parte del mio tempo a disegnare, poi, avere in casa la mia anima gemella può essere addirittura vantaggioso...

FO - Il vero problema consiste nel fatto che, lavorando con i nostri ritmi, è molto difficile uscire di casa, e di conseguenza anche trovare la cosiddetta anima gemella... Se un autore di fumetti si innamora, deve necessariamente decidere a chi dedicare il proprio tempo!

Kb – Tornando agli editor, a nessuno di essi vien voglia di debuttare come sceneggiatore?

BT – Il ruolo dell'editor è molto complesso e non si limita necessariamente alla scrittura. Un editor non deve sostituirsi all'autore, ma stimolarlo nella creazione della sua opera. Succede però che un editor possa debuttare come sceneggiatore, o addirittura come autore completo: è il caso di Kosuke Fujishima, un tempo editor della fanzine "Comics Box" e oggi popolare fumettista di Kodansha con la serie **Oh, mia Dea!**

Kb – In Italia le fanzine sono per la maggior parte di critica fumettistica, anche se alcune si limitano a tradurre articoli da riviste giapponesi... In Giappone il mercato delle fanzine è invece molto ricco e sti-

Creato da Machiko Hasegawa [illegible] come striscia un[illegible] di Fukuoka, ma viene [illegible] Shinbun", uno de[illegible] versione [illegible] tobre del [illegible] si più seguite dal pubblico. © Eik[illegible]

molante, basta pensare che autrici oggi celebri come le CLAMP sono maturate proprio attraverso il circuito amatoriale...

FO – Il mercato delle fanzine, in Giappone, è molto ricco e non ha punti in comune con quello dell'editoria ufficiale. Se le riviste di piccoli editori arrivano a vendere anche solo cinquantamila copie, fanzine di successo possono contare fino a centomila lettori! Gli autori che lavorano per le fanzine spesso non mirano neppure al professionismo, poiché non sono disposti ad accettare né i consigli di una casa editrice, né eventuali compromessi. Date le vendite delle fanzine in Giappone, poi, questi autori possono arrivare a guadagnare molto bene, quindi non hanno neppure problemi economici. E' molto diverso dal mondo delle fanzine che abbiamo visto in Europa: qui si tende solo a parlare dei fumetti esistenti, magari sfruttandone il successo pubblicando la loro immagine in copertina. Pochissimi, invece, hanno il coraggio di pubblicare qualcosa realizzato in prima persona da loro stessi. I fanziner giapponesi, in genere, sono molto orgogliosi di non aver bisogno di certi stratagemmi per vendere. Pensate che nel nostro paese si tengono mostre mercato dedicate solo alle fanzine autoprodotte, a cui partecipano in media anche due o trecentomila persone...

Kb – L'unico limite delle fanzine è dato forse dall'età dei lettori: il pubblico che segue le produzioni amatoriali non supera quasi mai i vent'anni... A proposito, voi lavorate rispettivamente per le riviste "Afternoon" (Iwase) e "Morning" (Ogura): qual è esattamente il vostro target di riferimento?

MI – "Afternoon" è dedicata prevalentemente agli 'otaku' e si rivolge quindi a un pubblico giovane e amante dei cartoni animati. L'età media dei suoi lettori si aggira tra i sedici e i ventidue anni. Per quanto riguarda "Morning", invece, l'età media si alza parecchio, superando abbondantemente i ventiquattro anni.

Kb – Su "Morning" esiste da qualche tempo uno spazio dedicato agli autori occidentali che producono storie appositamente per il mercato giapponese. L'Italia è ben rappresentata da Igort, un autore sul quale Kodansha ha investito grandi risorse: il suo Yuri **è un fumetto che esce dai canoni nipponici, a cominciare dall'utilizzo del colore. Cosa ne pensate di questa piccola invasione?**

FO – **Yuri** è un fumetto molto particolare, eppure ha riscosso grandi consensi di pubblico. L'ottanta per cento dei lettori giapponesi ha accettato il gioco delle illustrazioni proposto da Igort, e soprattutto il fatto che il fumetto ambientato nel futuro guardasse con grande nostalgia agli anni Cinquanta. Sono arrivate lettere affettuose soprattutto dalle giovani mamme, che rivedevano in **Yuri** il loro bambino, ma anche qualche protesta da parte dei lettori più 'nazionalisti'...

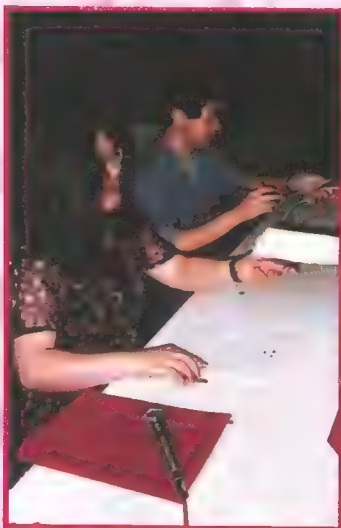
Kb – Su "Afternoon" è invece stato pubblicato un episodio autoconclusivo intitolato Dai Gassaku, **che ha coinvolto la bellezza di cinquantasei autori giapponesi...**

© Fuyumi Ogura/Kodansha

MI – Ho appena saputo che vorreste pubblicarlo su **Kappa Magazine**: da parte mia non ci sono assolutamente problemi, e anche gli altri autori saranno felici di acconsentire alla vostra richiesta. Avete già pensato a come presentare i perso-

L'assalto agli autori Kodansha.

naggi che il pubblico italiano ancora non conosce?

Kb – Sarà un numero di Kappa **davvero speciale: presenteremo nelle pagine redazionali le serie di "Afternoon" ancora inedite in Italia e chiederemo al nostro pubblico di votare il personaggio più interessante e carismatico...** Dai Gassaku **potrebbe servire persino come lancio per altre serie di Kodansha! Dicci qualcosa sulla lavorazione dell'episodio, piuttosto: non dev'essere stato facile mettere d'accordo tanti artisti così diversi...**

Autora Fuyumi Ogura e Masatsugu Iwase.

MI – Be', il merito spetta ancora una volta all'editor. Ogni autore coinvolto aveva un certo numero di vignette da realizzare – anche se alcuni si sono limitati a qualche disegno – e tutti dovevamo poi dare la nostra interpretazione di Belldandy in una doppia pagina dedicata a **Oh, mia Dea!**

Kb – Katsuhiro Otomo e Masamune Shirow hanno fatto un po' i 'preziosi': il primo si è limitato a disegnare qualche polipo, mentre il secondo ha disegnato solo la sua versione di Belldandy.

MI - Nessuno ha riconosciuto la mia versione. Dicono che ho utilizzato uno stile diverso...

Kb - Non è quella a sinistra, dietro quella di Kenichi Sonoda?

MI - Come avete fatto a riconoscerla?!

Kb – Il tuo stile di disegno parla da solo. In Italia Calm Breaker **è diventato davvero popolare, e molti lettori di** Kappa **lo preferiscono addirittura a** Oh, mia Dea! **Perché non racconti ai tuoi fan italiani qualcosa su di te?**

MI – Meglio di **Oh, mia Dea!**? Magari fosse lo stesso in Giappone! Be', scherzi a parte... Qualcosa sul mio conto, dicevate? Vediamo... Il mio hobby è naturalmente la fantascienza. Ho letto i romanzi di Philip Dick e ne sono un grande estimatore. Al cinema, poi, credo che **Blade Runner** rappresenti ancora oggi un modello per le nuove generazioni di autori. In questo momento sto aspettando con ansia che esca in Giappone la trilogia di **Guerre Stellari** riveduta e corretta... Ho visto che in Italia è già nelle sale...

Kb – Strano! Pensavamo che in Giappone uscissero prima i film americani. Noi siamo un po' tradizionalisti, su certe cose, e nonostante le scene aggiunte o modificate siano molto spettacolari e divertenti, continuiamo a rimanere affezionati alla primissima versione.

MI - Sono molto curioso di vederla anch'io... Poi vi farò sapere cosa ne penso.

Kb - Torniamo a Fuyumi. I lettori di Kappa Magazine **non ti conoscono ancora, ma il tuo amore per l'Italia è evidente nel tuo ultimo manga...**

FO – Amo viaggiare, e quando posso vengo nel vostro bel paese: sono già stata tre volte a Roma e una a Firenze. In **Ten no Terrace** (La terrazza degli angeli) ci sono alcune frasi in italiano... Spero di averle scritte correttamente! Il mio passatempo preferito è comunque il karaoke, anche se ultimamente gli impegni di lavoro non mi permettono di uscire spesso la sera... A proposito, ho saputo che quando venite in Giappone ci sono delle vere e proprie sfide canore tra voi e gli editor delle riviste! La prossima volta dovete invitare anche me!

Kb – Sì, ma solo se farai parte della nostra squadra! Ormai siamo solo noi quattro contro tutte le redazioni di Kodansha!

Tra una chiacchiera e l'altra si è fatto tardi, le pizze sono finite ed è ora dei saluti. Ringraziamo Midori Yamane, **collaboratrice di Kodansha che si è prestata come preziosa interprete per la serata... E che, dovendo tradurre 'bilateralmente', ha visto la sua pizza raffreddarsi senza quasi riuscire ad assaggiarla!**

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SESSANTUNO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SESSANTUNO

Il concerto delle Drink a Fukuoka - "Drink concert in Fukuoka" da Assembler OX vol. 4 - 1995
Il sistema di Urd - "Urd Mode wa Yasashisa Mode" da Aa! Megamisama vol. 11 - 1994
Sayuri e Sally, lo sporco duo - "Saikyo Tag! Sayuri to Sally" da Calm Breaker vol. 3 - 1997
Sailor Moon - "Sailor Moon - Kaguya Hime no Koibito" da Sailor Moon - Kaguya Hime no Koibito - 1995

KONTRATTAKKO

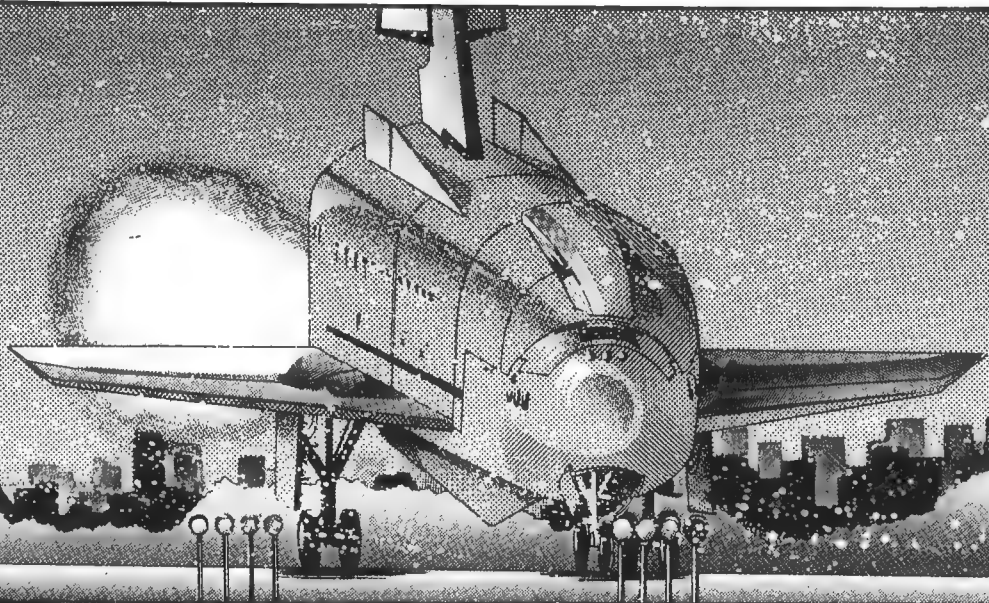
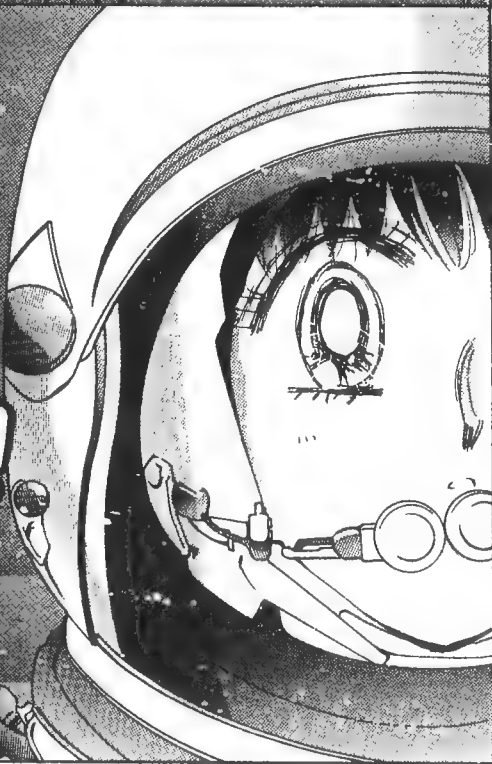
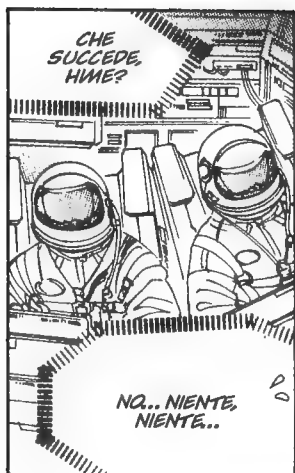
Quando il mese scorso parlavamo della conclusione di un'epoca per la nostra rivista ammiraglia (quella della democrazia educata) non pensavamo certo di ricevere tante lettere di sostegno. Non vogliamo fomentare lo sdegno di chi è stanco di tanta ingiustificata censura, poiché con la rabbia negli occhi si ragiona piuttosto male, ma non nascondiamo che è nostra precisa intenzione lanciare un contrattacco a giornalisti & psicologi anche al di fuori di queste pagine. Un primo passo, per la verità, è già stato fatto grazie alla complicità di Fabrizio Bellocchio, responsabile de "Il Caleidoscopio", il mensile socio-culturale a carattere informativo «nato per non essere soli». Lo scorso martedì 24 giugno, la TV di stato ha dedicato qualche minuto alla causa dei manga, inviando una troupe nella redazione bolognese dei Kappa boys per raccogliere le nostre impressioni. L'intervista, ridotta in fase di montaggio a tre sole domande, è stata la risposta a un fax da noi inviato alla redazione di *Telesogni*, il rotocalco che accompagna tutti i giorni gli spettatori di Rai 3 all'ora di pranzo. Il fatto che alcuni cartoni animati siano il prodotto di una cultura per certi versi diversa dalla nostra non è davvero sufficiente a giustificare l'aggressività di quei giornalisti che sono arrivati ad accostare **Ken il guerriero** alle stragi del cavalcavia o **Sailor Moon** alla perdita di identità sessuale dei bambini. Seguendo l'esempio di altri autorevoli programmi televisivi, anche *Telesogni* aveva sempre cavalcato l'onda della polemica senza mai documentarsi sulle storie in questione, e senza mai dare la parola a chi si occupa professionalmente di manga e anime. Per questa ragione il nostro fax si chiudeva con un concetto chiaro e conciso: «I manga non sono necessariamente violenti o erotici, e qualche volta sarebbe bello poterlo sottolineare a chi ancora oggi si permette di dubitarne». L'appello è stato lanciato, ha trovato una risposta e qualcosa è stato finalmente detto. Qualcos'altro si dirà poi a inizio autunno. Ci stiamo preparando a un convegno sul tema *Italia-Giappone: culture a confronto* che si celebrerà il prossimo settembre a Perugia, presso la facoltà di Giurisprudenza. Lo scopo della manifestazione, organizzata da Azione Universitaria con il patrocinio dell'Università degli Studi di Perugia, è proprio quello di sfatare la dubbia reputazione che i manga stanno acquistando nel nostro paese per via della scarsa informazione. Avremo di fronte uno psicologo (che potrebbe persino rivelarsi l'ormai nota Vera Slepoj) e cercheremo di rappresentare dutti i nostri lettori in quello che si preannuncia un epocale scontro... verbale! Si potrebbe dire ancora molto, anzi, moltissimo, e rimanendo uniti avremo non solo le idee, ma anche la forza per gridarle a viso aperto. Come testimonia questo nostro editoriale, le proposte più interessanti tra quelle che abbiamo ricevuto si sono trasformate immediatamente in realtà. Fatevi avanti, allora, oppure siate fedeli alleati dei responsabili Mediaset, dei giornali che danno loro voce, e smettetela di lamentarvi una volta per tutte: la scelta è vostra!

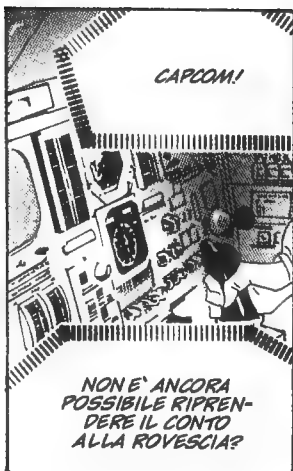
Kappa boys

«Forse siamo condannati, non c'è speranza per noi, per nessuno di noi, ma se è così lanciamo almeno un ultimo urlo d'agonia e di sangue aggrumato, uno strillo di sfida, un grido di guerra! Basta coi lamenti!»

Henry Miller

SAILORMOON di Naoko Takeuchi

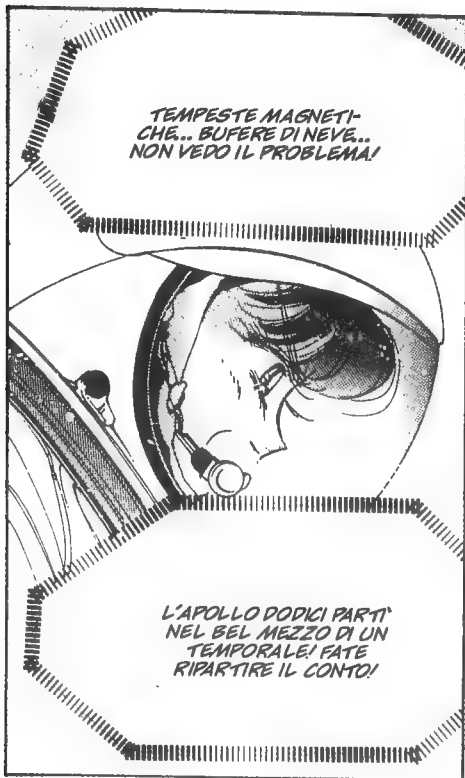
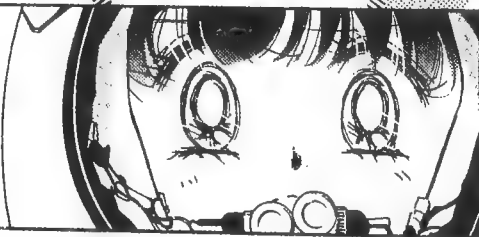
L'AMANTE DELLA PRINCIPESSA KAGUYA - quarta parte -

OH!

...KA-
KERU?!

CHE SUCCEDE, HIME?

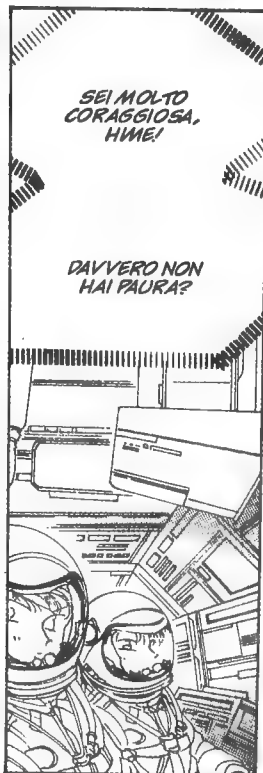
NO... NIENTE, NIENTE...

CAPCOM!

NON E' ANCORA POSSIBILE RIPRENDERE IL CONTO ALLA ROVESCIA?

QUESTA MALEDETTA TEMPESTA MAGNETICA ARRIVATA DAL NULLA SEMBRA NON AVERE ALCUNA VOGLIA DI SMETTERE! NON SAPPIAMO NEMMENO COSA L'ABBIA PROVOCATA!

COME SE NON BASTASSE, POI, LA BUFERA DI NEVE SI INTENSIFICA SEMPRE DI PIU'!

C'E' CASO CHE IL LANCIO VENGA SOSPESO DEFINITIVAMENTE!

TEMPESTE MAGNETICHE... BUFERE DI NEVE... NON VEDO IL PROBLEMA!

L'APOLLO DODICI PARTI' NEL BEL MEZZO DI UN TEMPORALE! FATE RIPARTIRE IL CONTO!

SEI MOLTO CORAGGIOSA, HIME!

DAVVERO NON HAI PAURA?

CERTO CHE HO PAURA...

SAREI STUPIDA A NON AVERNE...

...MA VOGLIO CHE KAKERU MI VEDA DECOLLARE! CERCA DI RESISTERE, KAKERU! DEVI GUARIRE!

VOLA CON ME NELLO SPAZIO...

SENTO CHE CE LA POSSIAMO FARE... INSIEME...

VOGLIO ANDARE FRA LE STELLE... VOGLIO FARLO PER KAKERU!

PER KAKERU...

OSPEDALE UNIVERSITÁRIO

HANF HANF

WHUP

OH... KAKERU?

TAP TAP TAP

KAKERU! KAKERU!

GUARDA, UN GATTO!

C'È UN GATTO ALLA FINESTRA!

...L-LUNA?

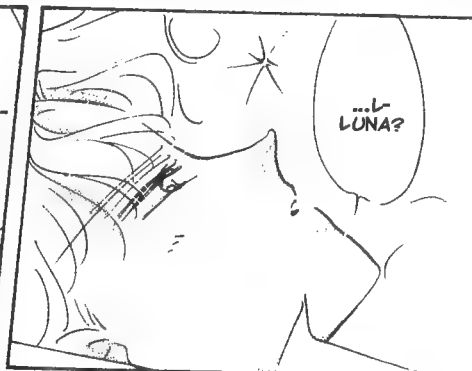
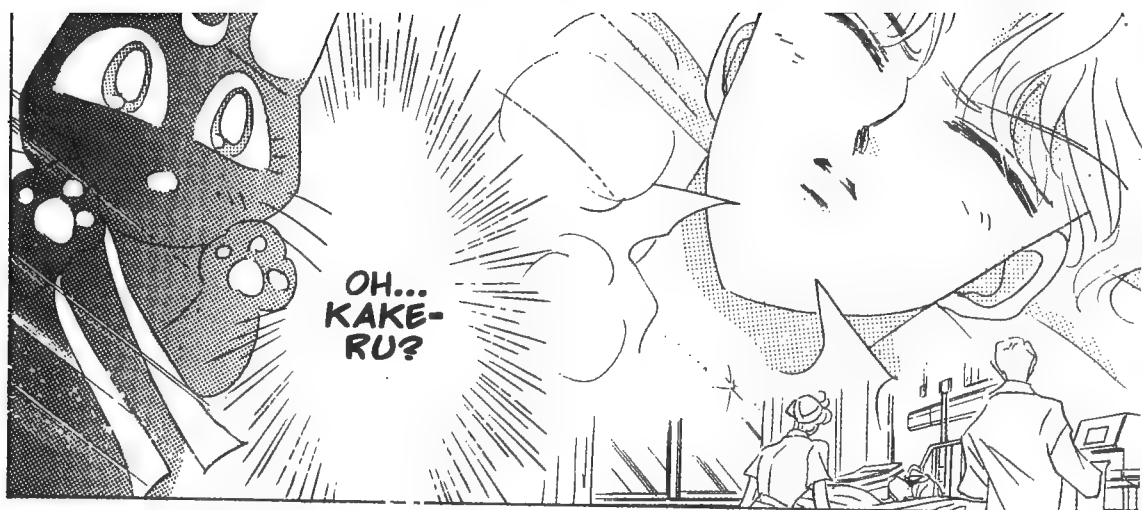
LUNA...

KAKERU...

DOTTORE... FACCIA ENTRARE QUELLA GATTINA...

È UNA MIA AMICA...

KLAK

MIAO!

OH, KAKE-RU...

CI E' APPENA GIUNTA NOTIZIA DA FONTI ATTENDIBILI CHE MOLTO PROBABILMENTE IL VOLO DELLA NAVETTA SPAZIALE LUNA SARA' DEFINITIVAMENTE SOSPESO...

SI TEME SEMPRE DI PIU', QUINDI, UNA SITUAZIONE SENZA VIA D'USCITA, CHE VEDRA' IL SUO EPILOGO CON LO SCONTRO TRA LA COMETA E LA TERRA...

SAILOR MOON DISTRUGGERA' QUELLA MALEDETTA COMETA...

SE LA NAVETTA SPAZIALE DI HIMEKO POTRA' PARTIRE SENZA PROBLEMI, KAKERU NE AVRA' NOTIZIA DALLA TV... E FINALMENTE IL DOLORE SPARIRA' DAL SUO CUORE...

TUTTI STANNO COMBATTENDO...

FORZA, KAKERU!

DEVI METTERCELA TUTTA ANCHE TU...

COMBATTI!!

SUB-MARINE REFLECTION!

CRONOS TYPHOON!

SPACE SWORD BLASTER!

WRAKK

KRASH

RA-GAZZE! SAILOR MOON!

WHOOOSSSH

AH AH AH!

WHOSSH

CORAGGIO, RAGAZZE!

AH AH AHI

PINK SUGAR TUXEDO ATTACK!

CHIBI MOON!

SH

WRAAK

FLA

IL CIELO SI STA SCHIARENDO...

SAILOR MOON! GUARDA LE NUVOLE!

LA BUFERA DI NEVE E' CESSATA!

MA CHE ...

KRING

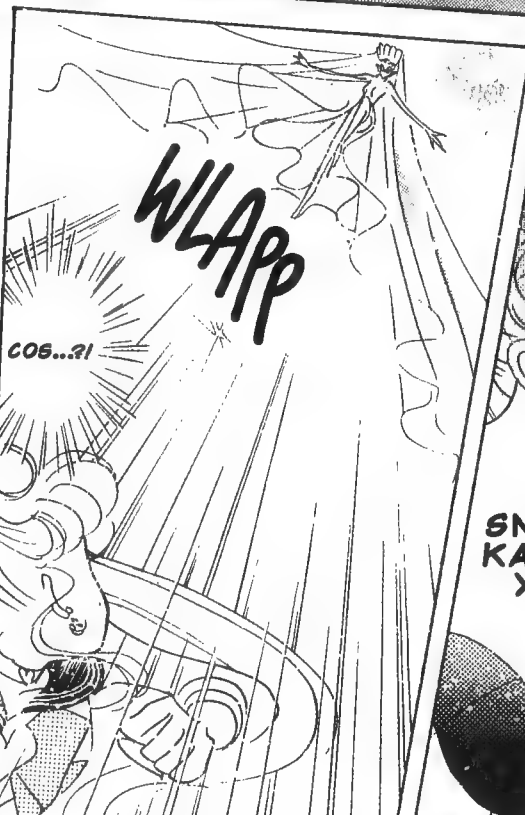
UUH ...

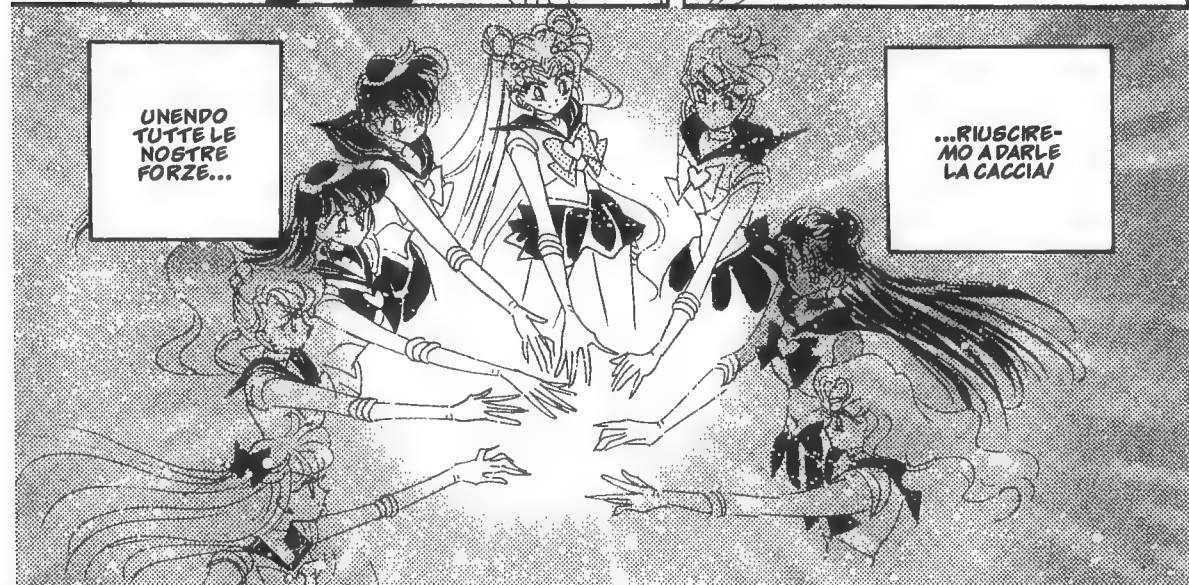
C'E' LA LUNA PIENA!

SNOW KAGUYA!

WLAPP

COS...?!

MALEDIZIONE!

AVANTI, SAILOR MOON!

INSE-GUIA-MOLA!

UNENDO TUTTE LE NOSTRE FORZE...

...RIUSCIRE-MO A DARLE LA CACCIA!

CRI-SIS!

MAKE UP!

FLAAASH

FLASH

AN-DIA-MO!

SUPER SAILOR MOON!

VERSO LO SPA-ZIO!

COSA?!

HRRRRRRRS

MI AVETE SEGUITO FIN QUI?! DANNAZIONE!

NON ABBIAMO ALCUN TIMORE DI UNA STREGA SOTTOZERO CON LE MANIE DI PERSECUZIONE!

PREPARATI, PRINCESS SNOW KAGUYA...

...PERCHE` FRA POCO TORNERAI A ESSERE POLVERE DELLO SPAZIO!

FLASH!

RAINBOW MOON HEARTACHE!

WHIIINNNN

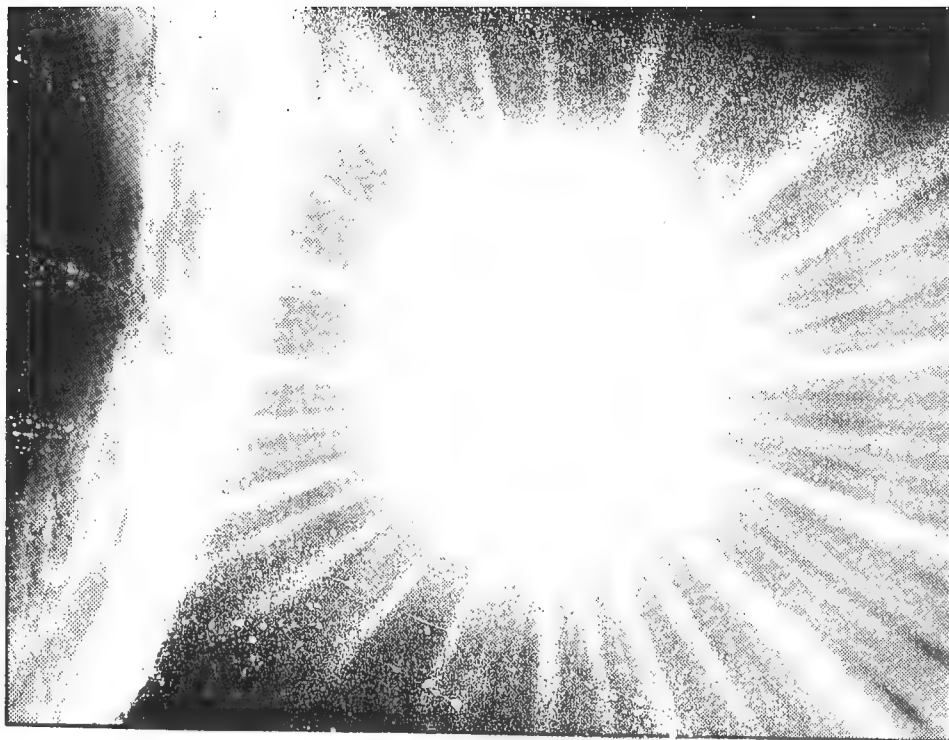
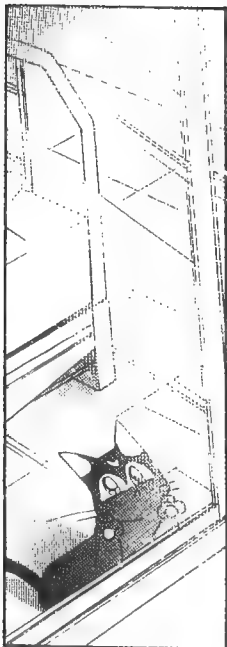
N-NON SI TRATTERÀ...

4 MILIARDI E 500 MILIONI DI ANNI FA... ANCHE QUELLA VOLTA, LA LUCE BIANCA CHE RICOPRIVA QUESTO PIANETA FU IN GRADO DI RESPINGERMI...

WHOOOSH

WHOOOOSH

UHH... QU-QUESTA LUCE BIANCA...

...DELLA LUCE DEL LEGGENDARIO CRISTALLO D'ARGENTO CHE GOVERNA LA GALASSIA?!
FLASH
COS'È QUESTA LUCE?
FLASH

LA COMETA SI È DISINTEGRATA ALL'IMPROVVISO!

COS'ERA QUELLO SBALZO D'ENERGIA?!

COSA SARÀ SUCCESSO? È ENTRATA IN AUTOCOMBUSTIONE?!

N-NON SARÀ CHE...?

LASCIA FARE A NOI!

SAILOR MOON... SEI STATA TU CON LE TUE COMPAGNE?

LA TEMPESTA MAGNETICA E' PASSATA!

...E ANCHE LA BUFERA DI NEVE E' CESSATA! STA SCHIARENDO!

PORTATE VIA QUELLA TESTATA NUCLEARE! PRESTO!

NON APPENA TUTTO SARA' STATO MESSO A PUNTO, RIPRENDEREMO IL CONTO ALLA ROVESCIA!

CAMBIAMENTO DI PROGRAMMA! SI TORNA AL PROGETTO LUNA FRONTIER, COME PREVISTO PRIMA DI TUTTO QUESTO!

LA NAVETTA SPAZIALE LUNA PARTIRA' ALLA VOLTA DELLA BASE LUNARE, COM'ERA NEI PROGETTI!

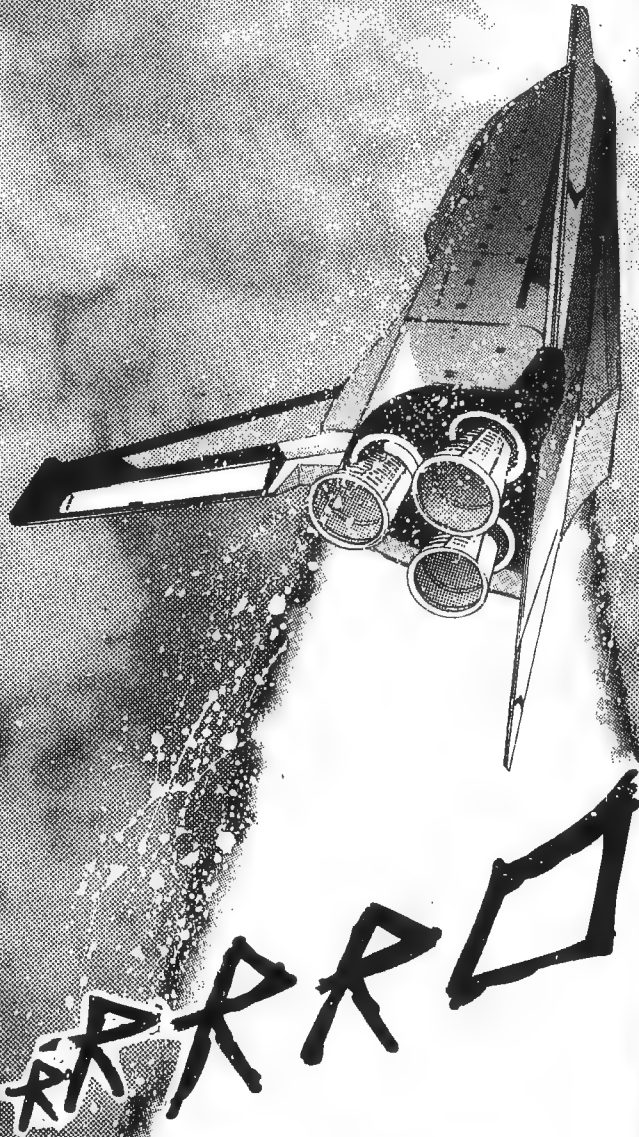
VERSO LA LUNA!

GUARDA... LA PIOGGIA DI METEORE!

SEMBRA...

...CHE MIGLIAIA DI CONFETTI PIOVANO DAL CIELO!

RRRRO

KAKERU...

LA NAVETTA SPAZIALE CON HIMEKO A BORDO E' FINALMENTE PARTITA PER LA LUNA!

IMMAGINO CHE TU SIA UNA SUA PARENTE, VERO GATTINA?

MIAU?

GLI ABBIAMO FATTO SIA UNA FLEBOCLISI, SIA L'IABP...

...MA LA SUA PRESSIONE ARTERIOSA NON RITORNA NORMALE...

ABBIAMO FATTO TUTTO IL POSSIBILE...

ORA STA A LUI... QUESTA NOTTE CI SARÀ LA FASE CRITICA...

OH, KAKERU...

KLUNK

COSA...

...COSA POSSO FARE PER TE?

CON QUESTO CORPO FELINO NON POSSO FARE NULLA...

... MA SE SOLO FOSSI UN ESSERE UMANO...

OH, COME AVREI VOLUTO ESSERLO...

KAKERU...

SHINZ

TUXEDO KAMEN! CHIBI MOON!
COME STA KAKERU?
LUNA LO STA ASSISTENDO...
ECCO...
IO... VOGLIO CHE **MISS NATALE** DI QUEST'ANNO SIA LUNA...
FACCIAMOLE UN BEL REGALO DI NATALE!
ASCOLTAMI, SUPER SAILOR MOON...
FA' DIVENTARE LUNA UN **ESSERE UMANO!**
CON LA FORZA DEL LEGGENDARIO CRISTALLO D'ARGENTO E DEL SACRO CALICE, HAI DAVVERO LA POSSIBILITÀ DI FARLO...
TI PREGO, SUPER SAILOR MOON... SOLO PER STANOTTE, FA' ASSUMERE A LUNA LE SEMBIANZE DI UNA **RAGAZZA UMANA!**

OH, SACRO CALICE... OH, LEGGENDARIO CRISTALLO D'ARGENTO... IO INVOCO IL VOSTRO POTERE... VOI CHE UBBIDITE A CHI INDOSSA LE INSEGNE DI SUPER SAILOR MOON...

...DONATE A LUNA CIO' CHE DESIDERA PIU' DI OGNI ALTRA COSA!

COS...?!

FLASH

COS'E' QUESTA LUCE?!

E' ABBAGLIANTE...

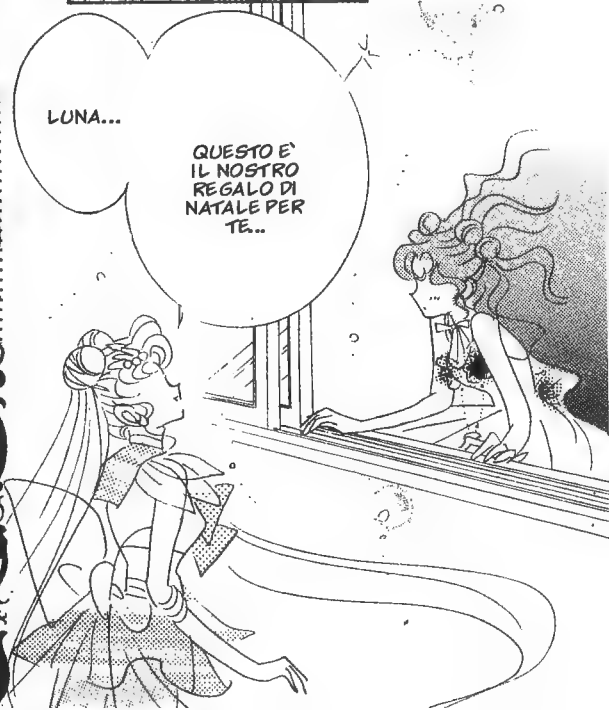
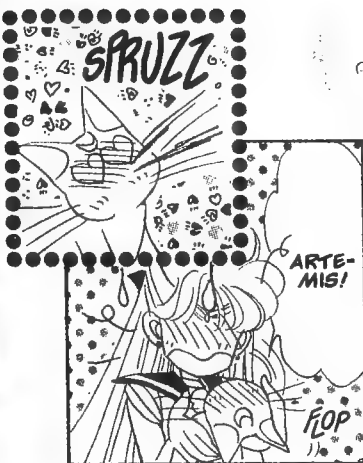
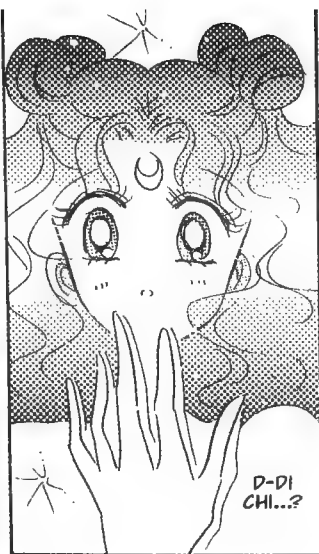
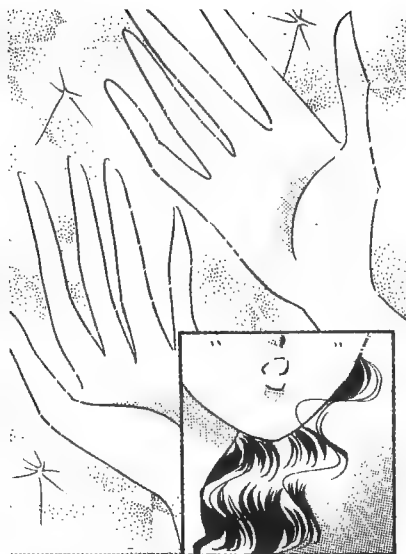
CORAGGIO, LUNA...

APRI GLI OCCHI!

COSA?!

BUON NATALE, LUNA!

BLINK

S-SUPER SAILOR MOON...
D-DI CHI...?
DI CHI SONO QUESTE MANI? S-SONO IO...? SONO UNA RAGAZZA **UMANA?!**
SPRUZZ
ARTEMIS!
FLOP
LUNA...
QUESTO E` IL NOSTRO REGALO DI NATALE PER TE...

OH, SUPER SAILOR MOON...
RESTA AL FIANCO DI KAKERU...
CHI... CHI È?!
BLINK
...K- KAKERU...
PROVA AD APRIRE I TUOI OCCHI!
...È PROPRIO COSÌ, KAKERU...
S... SÌ...
FLOW
SEI LA PRINCI-PESSA KAGUYA?!

MA... QUI SIAMO...

N-NON CI CREDO...

STIAMO GALLEGGIANDO NELLO SPAZIO!

E GUARDA LE STELLE...

SEMBRANO TANTI CONFETTI!

TU-TUM

TU-TUM

FLASH

CHE MERAVIGLIA... E' L'ALBA!

NON CREDEVO CHE AVREI MAI POTUTO VEDERE UNO SPETTACOLO DEL GENERE...

ORA NON HO PIU' ALCUN RIMPIANTO... POSSO ANDARMENE FELICE DA QUESTO MONDO...

SIGH

LE... LE RAGAZZE UMANE POSSONO PROVARE SENTIMENTI COSI'... COSI' DOLCI E DOLOROSI AL TEMPO STESSO?

KAKERU...

PERCHE' MI SENTO COSI'...? E' COME SE LA PIOGGIA DI METEORITI ARRIVASSE DRITTA NEL MIO CUORE...

SAI COSA AVEVO PENSATO...?

VOLEVO PORTARTI VIA... SPARIRE INSIEME DA QUALCHE PARTE...

MA POI CI HO RIPENSATO...

TU DEVI CONTINUARE A VIVERE!

...E QUANDO LA TUA VERA PRINCIPESSA KAGUYA...

..TORNERÀ DALLO SPAZIO SULLA TERRA...

...DOVRAI ACCOGLIERLA A BRACCIA APERTE E CON IL CUORE IN FESTA...

SOLO IN QUESTO MODO...

...POTRAI TORNARE IN QUESTO SPLENDIDO POSTO... LO SPAZIO...

IL TUO SOGNO...

E LA PROSSIMA VOLTA CHE TORNERAI QUI VEDRAI SICURAMENTE L'ALBA ASSIEME ALLA TUA HIMEKO...

MA TU SEI...?

QU-QUELLO SPICCHIO DI LUNA SULLA FRONTE...

NON SARAI DAVVERO...

...LU...?

TI ASPETTERÒ.. VIENI A VEDERE SE VIVO VERAMENTE SULLA LUNA...

TI VOGLIO BENE, KAKERU... SARAI IL MIO ASTRONAUTA...

PROMETTIMI CHE VERRAI A CERCARMI...

..I-TE LO PROMETTO!

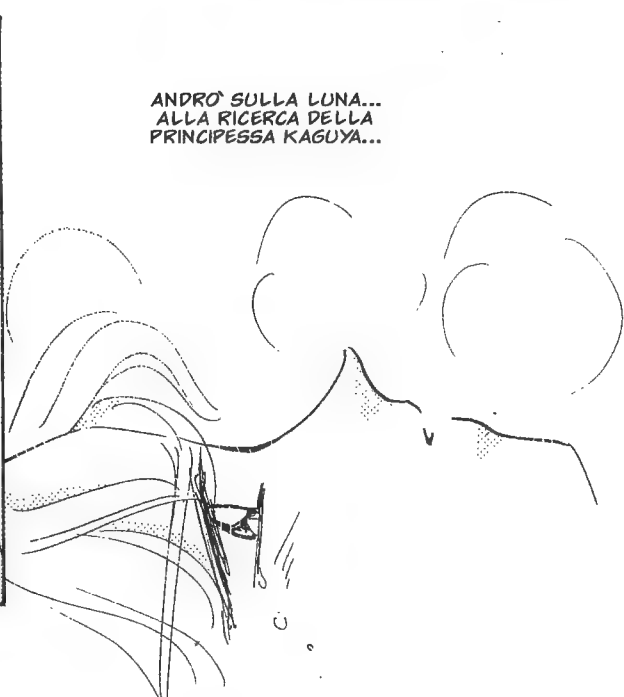
VIVI...

...E TORNA QUI DI NUOVO...

...PER ASSISTERE A UNA MERAVIGLIOSA ALBA...

LA PRESSIONE ARTERIOSA È TORNATA NEI PARAMETRI NORMALI!

E ANCHE L'ELETTROCARDIOGRAMMA MOSTRA UN RITORNO ALLA NORMALITÀ!

COMPLIMENTI, OZORA! CE L'HAI FATTA!

ANDRÒ SULLA LUNA... ALLA RICERCA DELLA PRINCIPESSA KAGUYA...

OH, LUNA...

KAKERU...

RIESCI A VEDERE QUESTA ALBA STUPENDA?

FRA NON MOLTO LA MIA NAVETTA SPAZIALE TOCCHERÀ IL SUOLO LUNARE... LA LUNA È PROPRIO SOTTO IL MIO NASO, KAKERU!

LA PROSSIMA VOLTA...

...TORNEREMO QUI IN TRE...

ANCORA SULLA LUNA, KAKERU...

...FINALMENTE INSIEME...

BE', E' MEGLIO TORNARE A CASA!

DEVO DIRE CHE CON QUESTE SEMBIANZE MI SENTO PIU' A MIO AGIO, TUTTO SOMMATO...

HEH!

AVERE L'ALTEZZA DI UN UMANO MI FACEVA VENIRE LE **VERTIGINI!**

TSUKINO

ARTEMIS...?

FLOP

BENTORNATA, LUNA!

DA QUANTO TEMPO TI TROVI QUI? SEI COMPLETAMENTE RICOPERTO DI NEVE!

OH, NON DA MOLTO! HO PENSATO CHE SARESTI TORNATA A CASA PROPRIO VERSO QUEST'ORA, E COSÌ...

FLOP FLOP

RATTLE

BRR BRRR

COS'E' TUTTA QUESTA NEVE CHE HO ADDOSSO?

BUGIARDO!

L'HA ASPETTATA TUTTA LA NOTTE!

MI... MI HAI ASPETTATO?

MI SEMBRA OVVIO! SU, ENTRIAMO! HO UNA FAME DA LUPI!
ARTEMIS...
OGGI C'È LA FESTA DI NATALE!
DOBBIAMO EVITARE DI ARRIVARE IN RITARDO ALMENO QUESTA VOLTA!
SÌ... CERTO!
SAILOR MOON - L'AMANTE DELLA PRINCIPESSA KAGUYA - FINE

PUNTO A KAPPA

Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

E' già da qualche mese che la top ten dei manga più venduti della Star Comics vede Kappa Magazine in una posizione assai invidiabile. Il merito è naturalmente di tantissimi nuovi fan di fumetto e animazione giapponese che si sono avvicinati al mondo dei manga grazie ai nostri albi monografici, per poi decidere di tuffarsi nelle coloratissime pagine di Anime (titolo che caratterizzava un tempo la parte redazionale di questa rivista). In più di un'occasione abbiamo ringraziato tutti i nuovi amici, ma non abbiamo mai dedicato spazio a questioni apparentemente banali, ma fondamentali per ogni neofita all'ascolto. Voglio rimediare ora con un po' di domande cosmiche, che rappresenteranno un utile ripasso per chi si considera già sufficientemente smaliziato. Mauro Mattei di Roma parte addirittura dal significato del termine manga: con questa parola si intende generalmente il fumetto giapponese, anche se le sue radici affondano nella storia, quando si decise che l'arte poteva rappresentare anche soggetti non necessariamente seriosi o colti ('man' significa 'svago', mentre 'ga' corrisponde a 'immagine' o 'disegno'). Nessuno è in grado di scrivere l'elenco di tutti i manga prodotti in Giappone, noi compresi, dal momento che ogni mese ne escono a centinaia... Il mercato editoriale nipponico è in assoluto il più ricco del mondo. La lettura 'all'occidentale' ribalta le tavole giapponesi specularmente: se leggi Dragon Ball, City Hunter o Ken il guerriero dovresti ormai sapere che i manga si sfogliano da destra verso sinistra. Quando negli albi si vedono vignette sfumate in maniera diversa rispetto alle altre pagine, è perché in origine queste sono a mezzatinta, ossia acquerellate a uno o due colori (nero o rosso e nero). Quando nei volumetti giapponesi ci sono pagine a colori noi le pubblichiamo tutte (questo avviene spesso su Kappa, ma anche nei Rumic World e in altri volumi di Storie di Kappa). Anche Marco Guidi di Modena ha qualche curiosità da soddisfare. Per quanto riguarda gli OAV, devi sapere che con questa sigla si identificano gli Original Anime Video, ossia i cartoni animati prodotti esclusivamente per il mercato dell'home video. Non è sempre vero, inoltre, che un cartoon sia tratto necessariamente da un fumetto: le serie nascono sempre più spesso da una stretta sinergia tra il produttore dell'anime, l'editore del manga e la ditta che sfornerà tonnellate di modellini. Chiudo questa prima ondata di domande cosmiche con Luca Salemi di Ferrara che... vorrebbe i nostri fumetti a colori! Devi sapere che in Giappone i manga sono rigorosamente in bianco e nero (salvo qualche pagina iniziale e qualche eccezione che conferma sempre la regola): le straordinarie retinature di cui fanno spesso uso i nostri autori si leggerebbero davvero male a colori, dando un terribile effetto alla tavola.

E ora passiamo a qualche comunicazione di servizio: le Edizioni Star Comics pubblicano il fumetto di Sailor Moon, è vero, ma non hanno nulla a che fare con la Merlin, che ha prodotto l'album di figurine delle combattenti vestite alla marinaretta. Alcuni lettori, tra cui Eliana Bonistalli di Sassari, ci hanno scritto in merito a una raccolta di punti validi per ottenere la 'borsetta di Sailor Moon', ma non è a noi che dovete rivolgervi: per ogni problema o per l'invio dei punti contattate la Merlin!

Dopo aver letto il romanzo di Orange Road, che contiene alcune tavole a fumetti, in molti mi chiedono se esiste il manga originale della celebre serie di Izumi Matsumoto: certo che sì, e l'abbiamo già pubblicato! Orange Road (che alcuni conosceranno come E' quasi magia Jhonny) è apparso su Starlight nel lontano 1992: la serie completa conta esattamente 25 albi, e potete richiederla ancora oggi presso la nostra casa editrice (vi costerà in totale 86.500 lire, comprese le spese di spedizione). Il Natale si avvicina, e una serie completa potrebbe rivelarsi una simpatica idea per un regalo (e non dimenticate che è ancora disponibile Video Girl Ai/Len alla modica cifra di 70.000 lire)...

Questo mese, a differenza del solito, chiudo segnalando un fumetto a chi non legge solo manga, ma spazia anche nel mercato popolare italiano: la saga estiva di Lazarus Ledd (che si svilupperà nei numeri 48, 49 e 50) è profondamente calata in un contesto nipponico, e presenta misteriosi cyborg, emissari della yakuza e un'antica katana dai poteri mistici. Ai disegni gli amici Sandro Bocci e Fabio Bartolini, firme tra le più amate dai fan della nota serie di Ade Capone. Con Kappa Magazine, invece, l'appuntamento è confermato per agosto, con una sorpresa firmata a quattro mani da Naoko Takeuchi & Kia Asamiya!

Massimiliano De Giovanni

giugno 1997

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 61

Un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:

___ **SAILOR MOON**
___ **OH, MIA DEA!**
___ **CALM BREAKER**
___ **ASSEMBLER OX**

Un voto (da 1 a 10) per l'articolo su:

___ **ROKUDENASHI BLUES**
___ **KAPPA VOX** (Vox, Rubrikappa)
___ **A CENA CON KODANSHA**
___ **EDITORIALE**
___ **PUNTO A KAPPA**

Un voto (da 1 a 10) per la copertina:

___ **ASSEMBLER OX**

Cos'hai preferito in questo numero?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

nome______________________
cognome______________________
età______________________

CLASSIFICA aprile 1997 KAPPA 58

Fumetti (voti)

Calm Breaker	8,5
Oh, mia Dea!	8,2
Sailor Moon	7,9
Assembler OX	7,1

Redazionali (voti)

Time Bokan Series	8,2
Editoriale	7,8
Punto a Kappa	7,6
Kappa Vox	7,5

Copertina (voto)

Sailor Moon	8,6

Il meglio di Kappa

1) Calm Breaker
2) Sailor Moon
3) Time Bokan Series

Il peggio di Kappa

1) Niente
2) Assembler Ox
3) Sailor Moon

SERVIZIO ARRETRATI

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni, basta rivolgersi a **Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**, effettuando il pagamento anticipato tramite vaglia postale (ogni altra forma di pagamento sarà respinta). All'importo complessivo andranno aggiunte **solo 4.000 lire** come contributo per le spese di spedizione (indipendentemente da quanti albi richiedete). Specificate in stampatello e con scrittura chiara e leggibile il vostro nome, cognome, indirizzo e i numeri degli albi che desiderate ricevere.

Sono disponibili tutti i nostri arretrati, tranne **Gon** nn. 1 e 2 (esauriti) e **Orion** nn. 1 e 2 (esauriti).

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima

IL SISTEMA DI URD

LA QUESTIONE DELLE DUE URD ERA STATA BRILLANTEMENTE RISOLTA DOPO QUALCHE MOMENTO DI PANICO INIZIALE... FINALMENTE SEMBRAVA CHE LA PACE FOSSE TORNATA A REGNARE SOVRANA, DALLE NOSTRE PARTI...

...MA IN REALTÀ CI TROVAVAMO DI FRONTE A UN PROBLEMA PIUTTOSTO PARTICOLARE...

E ADESSO COSA NE FACCIAMO...

...DI QUESTA?!

NON SO... MAGARI POTREI TENERLA IN CUSTODIA NEL MIO ARMADIO...

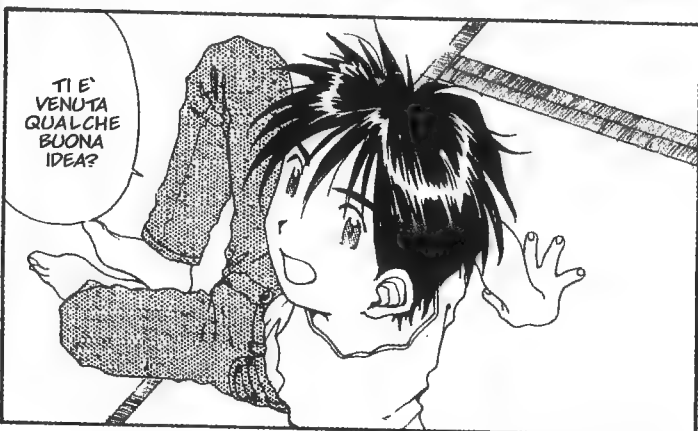
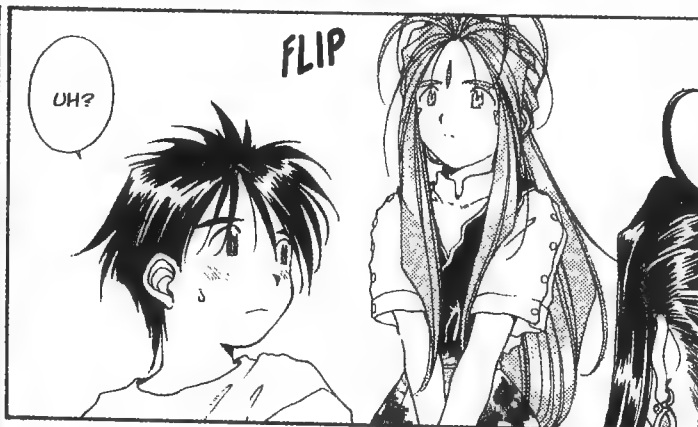
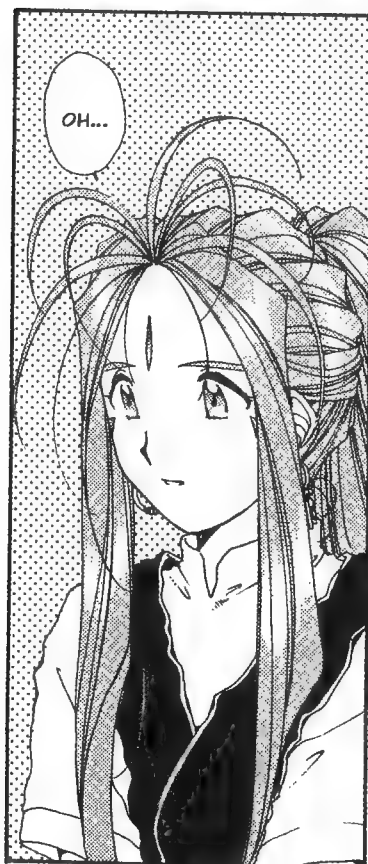
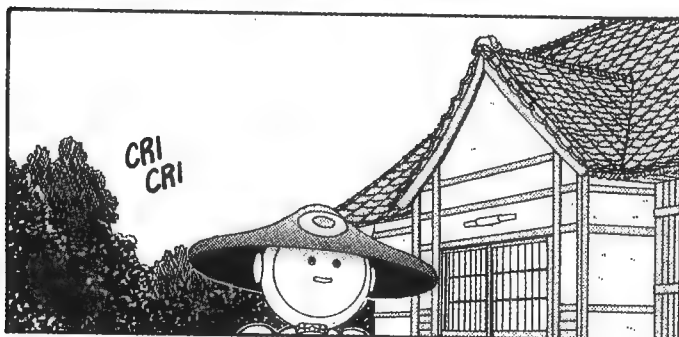
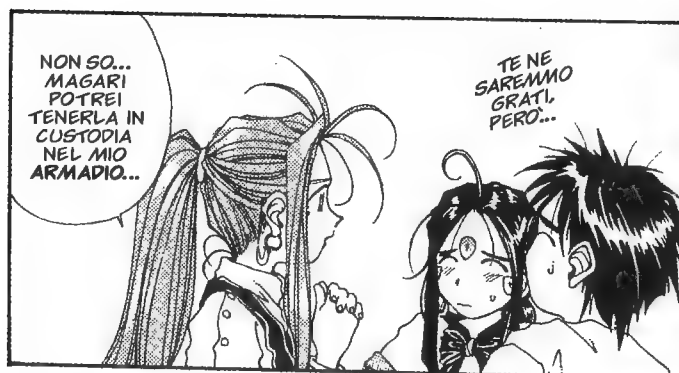
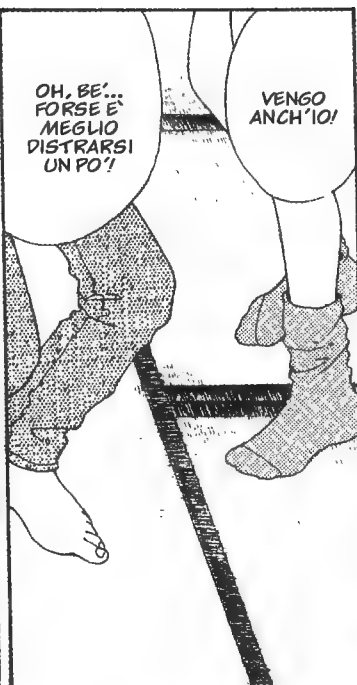
TE NE SAREMMO GRATI, PERÒ...

CRI CRI

OH...

UH?

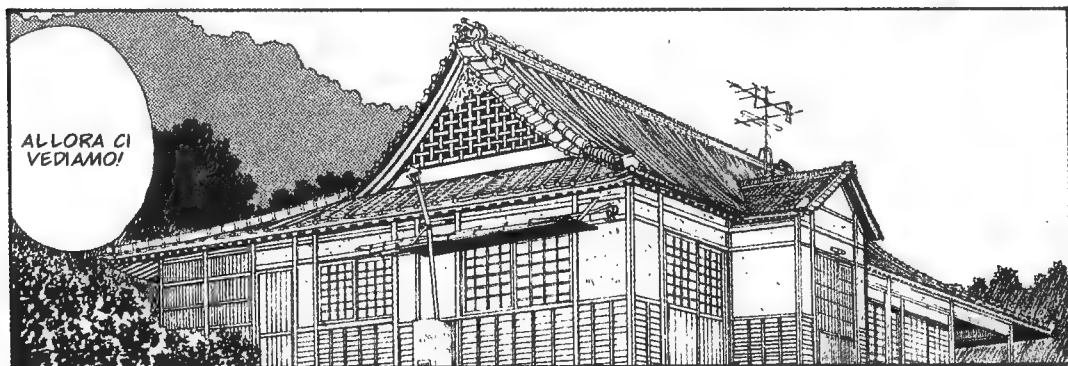
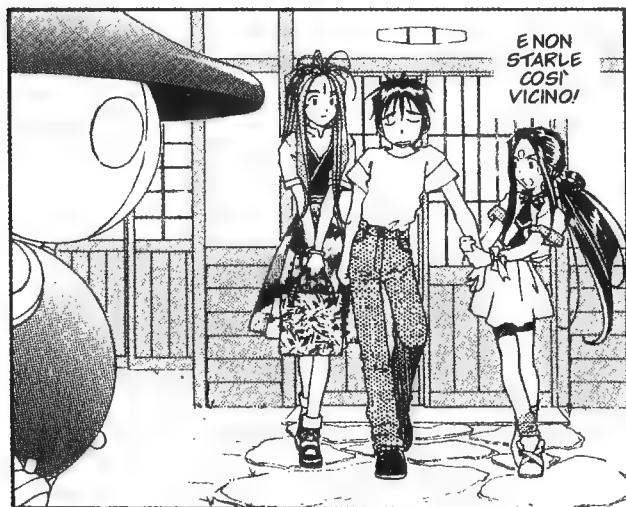
FLIP

TI È VENUTA QUALCHE BUONA IDEA?

NO... È SOLO CHE MI SONO RICORDATA DI DOVER FARE LA SPESA!

OH, BE'... FORSE È MEGLIO DISTRARSI UN PO'!

VENGO ANCH'IO!

E TU, URD?

NO, IO NON VENGO...

C'È UN PROGRAMMA IN TV CHE M'INTERESSA...

ALLORA CI VEDIAMO!

E NON STARLE COSÌ VICINO!

BIP

OH!

CLANK

COSA C'E, BANPEI? VUOI VENIRE CON NOI?

FLIP FLIP

FLAP FLAP

MI DISPIACE, MA TEMO CHE LA GENTE PER STRADA TI TROVEREBBE UN PO' STRANO... POTREBBERO SPAVENTARSI, CAPISCI?

CO-MUNQUE ASPETTACI... TI COMPRERO' UN BEL REGALO!

COME MAI BANPEI SI COMPORTA IN QUEL MODO..?

NON SARÀ MICA CHE...

EHI, SKULD!

VIENI ANCHE TU O NO?!

AAH! ASPETTA-TEMI!

C'È QUALCO-SA CHE NON VA?

NO... NO!

F-FORSE È SOLO UNA MIA IMPRES-SIONE...

MA SÌ... SI TRATTA SOLO DI UNA MIA IMPRES-SIONE...

BIP
BOP

PURTROPPO, PERO', LE PREOCCUPAZIONI DI URD NON ERANO AFFATTO INFONDATE...

BOP
WIIT

IL CIRCUITO EMOZIONALE DI BANPEI FU CANCELLATO QUALCHE TEMPO FA...

CHANK
CHANK

...MA GRAZIE ALLE SUE FORMIDABILI CAPACITA' DI AUTORIPARAZIONE...

...RACCOGLIENDO LE FIEVOLI MEMORIE RESIDUE...

BIIP

..ERA RIUSCITO A **RIGENERARLO!**

BI-BIP
BI-BIP

CHAK
CHAK

CLANK

SSSH

CLANK

FLIP
FLIP

FLIP
FLIP

Bottega
Morisato

FLOP

FLAPT

PERFETTO

TAP TAP TAP

E DAI... NON DEVI AVERE PAURA DI ME..

M-MI LASCI! DEVO ANDARE AL DOPO-SCUOLA!

WHIRR

OH, NON PREOCCUPARTI... NON SONO COSÌ **PERICOLOSO** COME SEMBRO...

NOO!

CLANK

CHI... CHI DIAVOLO E' QUESTO SGORBIO?!

ATTACCO
URAGANO SAMURAI
FRECCIA DIVINA
PUGNO A RAZZO

SCLANK
POSH
BRAK
AGH!
CHAK
...
AH...
BE'...
GRAZIE MILLE!
AHIA!

C-COME... COME TI CHIAMI?

AH...

EHM...

FLIP

ZAP

GNIGNIK

SWOOSH
FLIP

QUARTIERE COMMERCIALE DI TARIKICHO

他力町商店街

ASSOMIGLIA A BANPEI, VERO?

PERCHE' NON GLIELA COMPRI?

GIÀ... E' CARINA...

ERA DA MOLTO TEMPO CHE NON CI CONCEDEVAMO GIORNATE SPENSIERATE COME QUESTA...

FORSE DOVREI COMPRARE ANCHE QUESTO CONTENITORE PER LA SALSA DI SOIA...

TANTO SO GIÀ COSA ACCADRÀ FRA POCO... SUCCEDE SEMPRE COSÌ!

SMETTILA DI IMPORTUNARLA!

OH?

E' STRANO... BANPEI SI E' COMPORTATO IN UNA MANIERA CHE MI DÀ DA PENSARE...

EPPURE, DOPO L'ULTIMO CONTROLLO, I DATI CONTENUTI NELLA SUA MEMORIA NON CONTENEVANO FILE CORROTTI O ERRORI...

EPPURE... SE AVESSE RISCRITTO **TUTTO** IL PROGRAMMA PER SCOPRIRE EVENTUALI ANOMALIE...

AH!

EHI, GUARDA CHE NON STO PENSANDO A QUELLA STUPIDA DI URD!

M-MA IO NON HO DETTO NULLA...

GASP!

M-MA COSA...?!

NON SOPPORTO CHI NON MI ASCOLTA QUANDO PARLO!

OH?

C-CHE DIAVOLO ERA QUELLA?!

AH!

THUMP

SWHISSH
GRAB

MA...
QUELLO...
WHIRR
...È BANPEI!
OTTIMA IDEA!
COSÌ NESSUNO POTRÀ PIÙ SPAVENTARSI!
COS...?
TU DICI?
SALIERA TERUBOZU 700 YEN
GRAZIE...
...BANPEI!

SE NON FOSSE STATO PER TE, A QUEST'ORA SAREBBE IN FRANTUMI...
SAI UNA COSA?
NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE LA PELLE DI URD POTESSE TORNARE UTILE PER UNA COSA DEL GENERE!
T-TORNARE UTILE ?!
PROPRIO COME SUPPONEVO... VISTO CIO' DI CUI E' STATO CAPACE...
...SIGNIFICA CHE E' STATO IN GRADO DI RECUPERARE IL SUO CIRCUITO EMOZIONALE!
COSA? DICI SUL SERIO?
OH, CHE BELLO!
NON E' BELLO NEANCHE UN PO', INVECE!
MA...
ANZI, E' UN DISASTRO...
WHIRR
CLANK

SENSORE FUMO
PERCEPITO

SENSORE CALORE
PERCEPITO

INCENDIO IN CORSO!

A NORD DEL QUARTIERE COMMERCIALE DI TARIKICHO, NEL RISTORANTE CINESE GOTEN!

INTERCETTAZIONI RADIO
POLIZIA
VIGILI DEL FUOCO
AERONAUTICA
MARINA

SWISS

EHI!

ASPETTA, BANPEI!

DOVE CORRI?!

OH, CRIBBIO!

SONO FUGGITI TUTTI, VERO?

ABBIAMO ACCERTATO CHE TUTTI FOSSERO INCOLUMI!

SENSORE ACUSTICO
AL MASSIMO
SELEZIONE
POOOO
...STORANTE
RUMBLE
CINE...
...LE GAMBE...
...RZA CON QUELL'ACQUA...
OH!
CO-SA?!
CHE GUAIO! QUALCUNO E' RIMASTO DENTRO!
SPERO DI FARE IN TEM-PO!

WHUMP

EHI!

NON SI PUÒ ENTRARE!

BANPEI DOVREBBE ESSERE DOTATO DI UNA FUNZIONE **AUTOPROTETTIVA...**

MA ORA, CON IL CIRCUITO EMOZIONALE DI NUOVO ATTIVO, **NON È PIÙ CONTROLLABILE!**

RUMBLE

ERA PROPRIO PER QUESTO CHE NON HO MAI VOLUTO INSERIRGLI QUELLO STUPIDO CIRCUITO!

I RICORDI FANNO PERDERE IL CONTROLLO E COSTRINGONO A GESTI SCONSIDERATI... QUEI RICORDI NON DEVONO ESISTERE!

Spiriti dell'acqua, nell'aere danzanti, udite il mio richiamo e accorrete tutti quanti!

SSSSH

KRAM

EHI! CHE DIAVOLO SUCCE-DE?!

AAAH!

A-ACCIDENTI...

SSSSH

BANPEI... S-SEI ANCORA LÌ, VERO...? T-TORNERAI...?

T-TORNERÀ TUTTO A POSTO... ANCHE SE ORMAI È IMPAZZITO... TORNERÀ DA ME...

SSSSSH

KRUP

KRAM

OH!

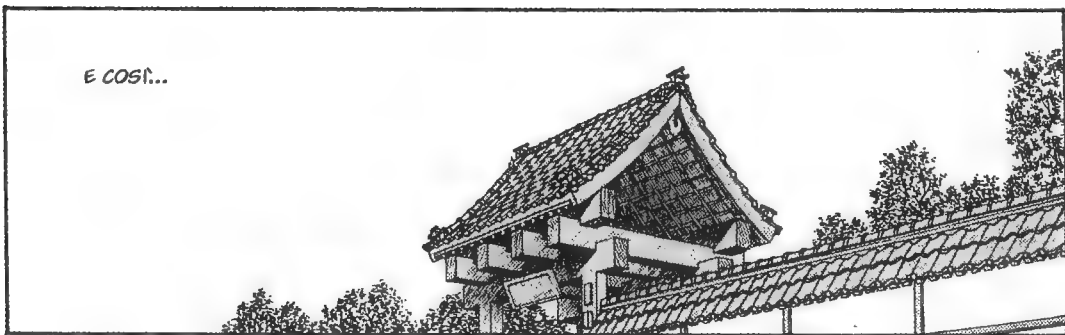
FLIP

C-COSA SIGNIFICA QUEL GESTO...?

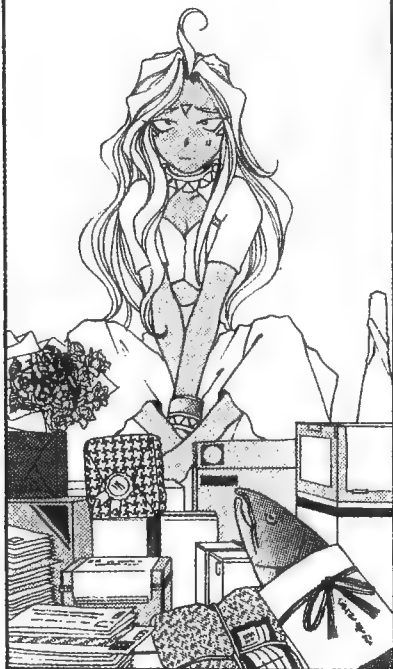
...STUPIDO!

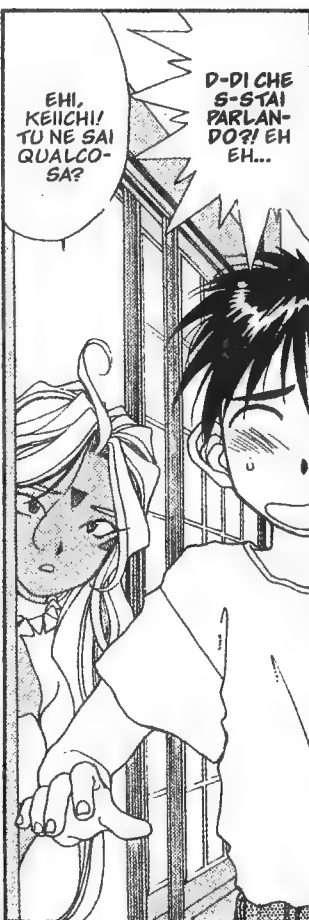
MIAO!

BANPEI AVEVA SOLO VOGLIA DI FARSI UNA PASSEGGIATA IN CITTÀ COME CHIUNQUE ALTRO...
...PARLARE CON LA GENTE...
...ED ESSERE UTILE AL PROSSIMO...
E SAI PERCHÈ?
PERCHÈ BANPEI È VIVO...
...E LO È SOLO GRAZIE ALL'ANIMO GENTILE DI CHI LO HA COSTRUITO... GRAZIE A TE, SKULD!

E COSÌ...

"LA RINGRAZIO DI CUORE"...

"LA PREGO DI ACCETTARE I MIEI RINGRAZIAMENTI"...

SI PUÒ SAPERE CHE DIAVOLO SIGNIFICANO TUTTI QUESTI BIGLIETTI?

EHI, KEIICHI! TU NE SAI QUALCOSA?

D-DI CHE S-STAI PARLANDO?! EH EH...

A PROPOSITO... CHE FINE AVRÀ FATTO LA MIA PELLE?

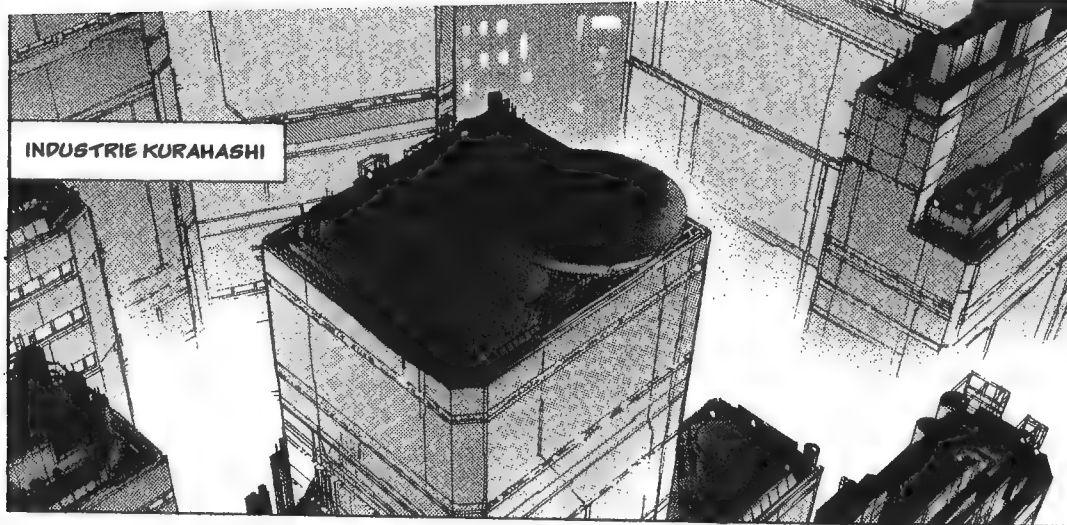
BEATA INGENUITÀ!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

SAYURI E SALLY, LO SPORCO DUO

INDUSTRIE KURAHASHI

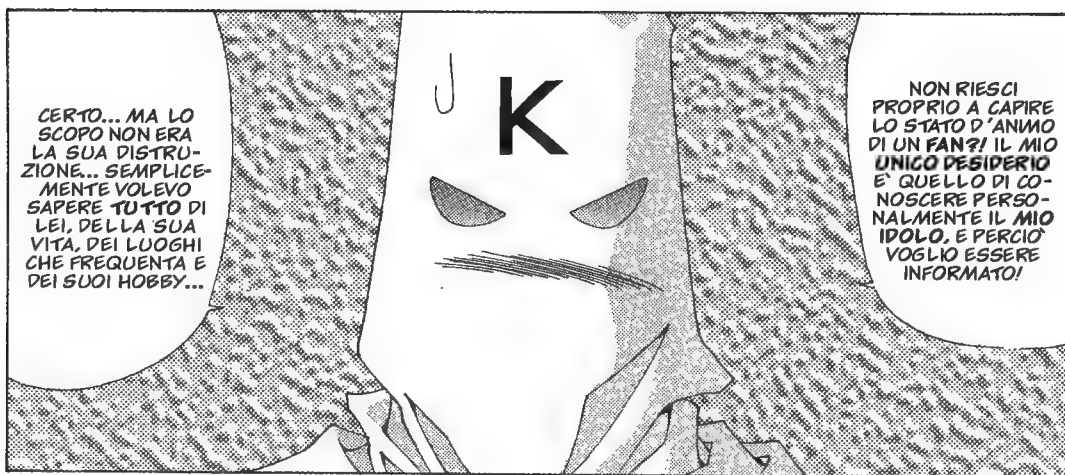
GRAZIE AI DATI OTTENUTI FINORA, HO COSTRUITO UN ROBOT CHE SAYURI NON POTRÀ MAI BATTERE!

MI PERMETTA DI SCONFIGGERE UNA VOLTA PER TUTTE SAYURI, CAPO!

A COSA È SERVITO IL MIO OPERATO COME SPIA ALL'INTERNO DELLE INDUSTRIE KAMATA? NON DOVEVO SCOPRIRE TUTTI I SEGRETI DI SAYURI?!

PROPRIO NON CAPISCO PERCHÈ DOVREBBE PROTEGGERE IL ROBOT DI UN'AZIENDA CONCORRENTE!

COSA?! SCONFIGGERE SAYURI?!

NON TI PERMETTERÒ MAI DI FARE UNA COSA DEL GENERE!

PROTEGGEREI LA MIA SAYURI A COSTO DELLA VITA, SE CE NE FOSSE BISOGNO!

CERTO... MA LO SCOPO NON ERA LA SUA DISTRUZIONE... SEMPLICEMENTE VOLEVO SAPERE **TUTTO** DI LEI, DELLA SUA VITA, DEI LUOGHI CHE FREQUENTA E DEI SUOI HOBBY...

K

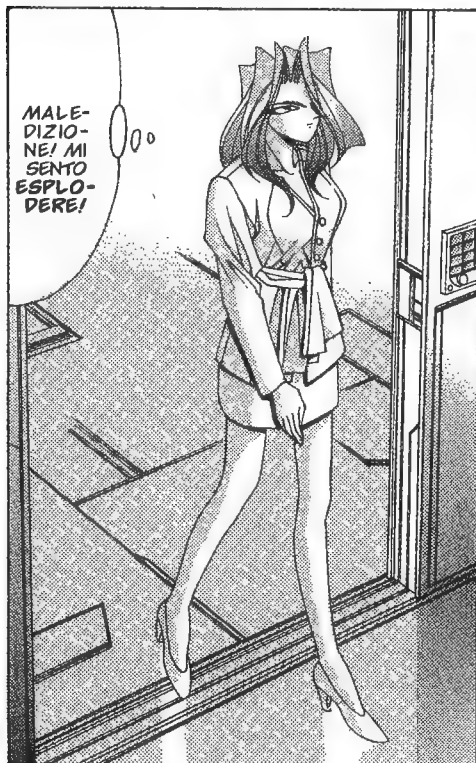
NON RIESCI PROPRIO A CAPIRE LO STATO D'ANIMO DI UN **FAN?!** IL MIO **UNICO DESIDERIO** E' QUELLO DI CONOSCERE PERSONALMENTE IL **MIO IDOLO,** E PERCIO' VOGLIO ESSERE INFORMATO!

UN PERVERTITO CON IL COMPLESSO DI LOLITA...

ECCO COS'E' IL MIO CAPO... A PENSARCI, AVREI VOGLIA DI **MORIRE!**

MI RACCOMANDO... E' NECESSARIO CONTINUARE A RACCOGLIERE TUTTE LE INFORMAZIONI POSSIBILI SU SAYURI!

VA BENE... **CAPISCO!** CON PERMESSO...

K

MALEDIZIONE! MI SENTO **ESPLODERE!**

E VA BENE! VORRA' DIRE CHE DISTRUGGERO' SAYURI A OGNI COSTO... SOLO PER IL GUSTO DI VEDER **PIANGERE** QUELLO STUPIDO!

STA' A VEDERE, BABBEO!

QUESTA È SAYURI, UN ROBOT DA COMBATTIMENTO PRODOTTO DALLE INDUSTRIE KAMATA...

PER UNA SERIE DI MOTIVI TROPPO LUNGHI DA SPIEGARE IN QUESTA SEDE, ORA È UNA STUDENTESSA LICEALE...

ALL'INIZIO DELL'ANNO 0079 DELL'ERA SPAZIALE IL PRINCIPATO DI DINDON E LA FEDERAZIONE TERRESTRE ERANO IMPEGNATI IN UN VIOLENTO CONFLITTO. LA GUERRA SI ESPANDEVA A MACCHIA D'OLIO DALLA TERRA ALLE COLONIE SPAZIALI CHIAMATE INSIDE...

ACCIDENTI, LA STORIA DEGLI ESSERI UMANI È COSTELLATA DA GUERRE...

STORIA

SSSSH

OH?

AAAH!

KABOOOM

BENE BENE... QUESTO È UN PUNTO DEBOLE DI SAYURI...

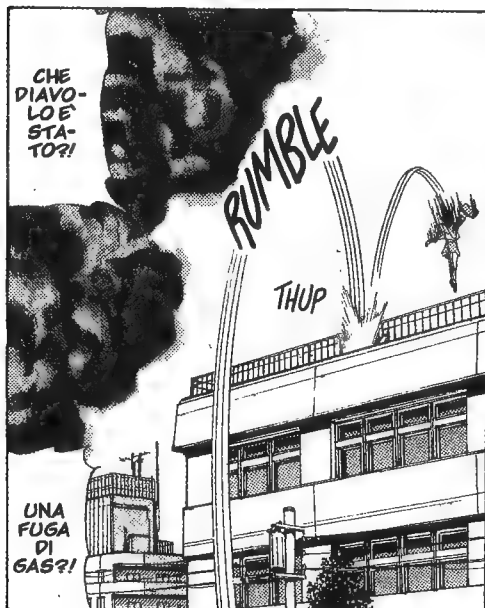
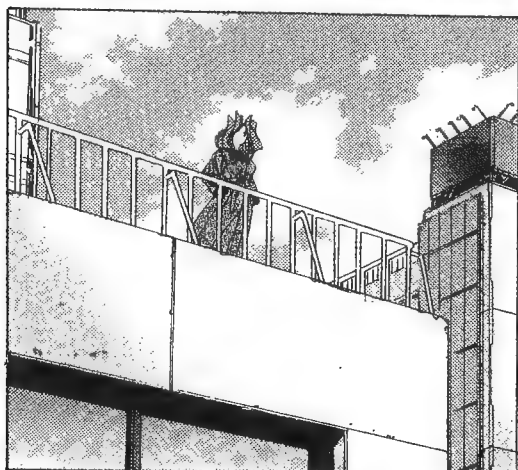
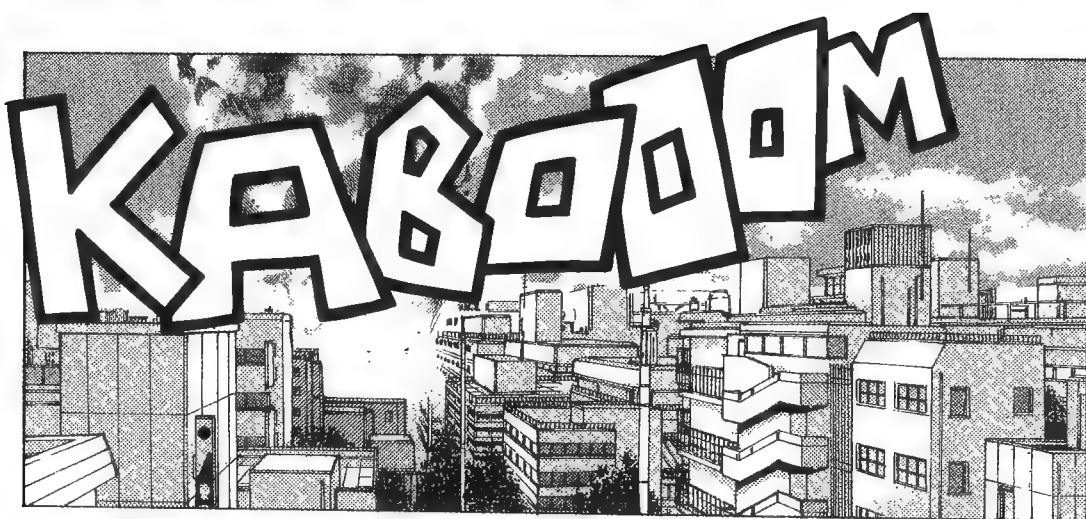
LE SUE ARMI NON HANNO GROSSI EFFETTI NEI CONFRONTI DEGLI ATTACCHI PORTATI DA DISTANZE ELEVATE...

CHE DIAVOLO È STATO?!

RUMBLE

THUP

UNA FUGA DI GAS?!

CHE SPAVENTO! CHI SARÀ STATO A LANCIARE QUEL MISSILE?!

QUESTA E` SALLY, UN ROBOT DA COMBATTIMENTO PRODOTTO DALLE INDUSTRIE KURAHASHI...

E` GIUNTA DAGLI STATI UNITI UNICAMENTE PER SCONFIGGERE SAYURI, MA PER UNA SERIE DI MOTIVI TROPPO LUNGHI DA SPIEGARE IN QUESTA SEDE, PER IL MOMENTO LAVORA IN UN PICCOLO SUPERMERCATO...

NON POTRO` TORNAREY ALLE INDUSTRIE KURAHASHI FINCHE` NON AVRO` SCONFITTOW SAYURI... MA PER ORA QUESTOW HA POCA IMPORTANZA...

IL MIO LAVORO E` DIVERTENTEY, E LA VITA IN GIAPPONE NON E` COSI` DIFFICILEY COME LA PITTURANOW...

IN FONDOW, NON MI DISPIACEREBBEY CONTINUARE A VIVEREY IN QUESTOW MODO...

OH, MI SCUSI TANTO!

OOH!

SALLY CARA! CHE PIACERE RITROVARTI DOPO COSÌ TANTO TEMPO! STAI BENE?

ALLORA SEI RIMASTA IN GIAPPONE! CREDEVO CHE FOSSI TORNATA IN AMERICA!

S-SAYURI ...

COMEY TI PERMETTI DI PRENDERTI TUTTA QUESTA CONFIDENZA DOPO CHE MI HAI MESSO I PIEDI IN TASTA?!

E POI, DA QUANDO TI CONOSCOW MI È SEMPRE ANDATOW TUTTO DI TRAVERSOW!

OH...

ATTENTA, SALLY! DIETRO DI TE!

E NON CAMBIAREY TRASCORSOW QUANDO TI PARLOW!

AH...

WHAT ...?!

TI VA DI SPIEGARMI LA SITUA-ZIONEY, SAYURI?!

NON NE SO NULLA NEANCH'IO!

WRROOSH

MISAKI E` QUI!

MMM...

ANCHE SE E' DEBOLE CONTRO QUESTO TIPO DI ATTACCO, SEMBRA CHE NON ABBIA PROBLEMI A EVITARE MISSILI IN VOLO...

E NONOSTANTE SIA STATO UN ATTACCO A SORPRESA, SE L'E' CAVATA EGREGIAMENTE...

BE', SE FOSSE TROPPO FACILE, CHE GUSTO CI SAREBBE?

E POI, HO PROVVEDUTO A COMPLETARE LA MIA ARMA DI QUALCHE FUNZIONE EXTRA MOLTO UTILE...

PARCO KINJONO...

UFF...

SEMBRA CHE NON PIOVANO PIU' MISSILI, ORA...

NNH...

PERCHE' TI SEI RIFATTA VIVA, SAYURI?!

PROPRIO QUANDOW CREDEVO DI POTER CONDURRE UNA VITA TRANQUILLA... DIMENTICANDOW I BRUTTI MOMENTI CHE HO PASSATO WITH YOU...

QUALI BRUTTI MOMENTI? TI È SUCCESSO QUALCOSA DI CUI NON SONO AL CORRENTE?
OH, NO!
È PROPRIOW QUESTO TUO CARATTERE CHE MI FA DIVENTAREY PIZZA!
È VA BENEY, ALLORA!
FACCIAMOLA FINITA QUI, E SUBITOW! COMBATTI, SAYURI!
COMBATTERE? MA CHE DICI...?
SIAMO ENTRAMBE RAGAZZE ROBOT... DOVREMMO FARE AMICIZIA, INVECE!
È PROPRIO QUESTA LA COSA CHE MI FA ESSICCARE PIÙ DI TUTTE... ESSEREY CONSIDERATA UGUALE A TEY!

PREPARATI A...
WHOSSH
UH?!
KRUM
THUMP
THUMP
HAH...
IL SECONDO PUNTO DEBOLE DI SAYURI...

...CONSISTE NELL'AVERE UN **DEBOLE** PER LE COSE CARINE!

MEKAGAMEDA ROBOT DELLE INDUSTRIE KURAHASHI

FSSSH SSSHH

OOH, CHECCA-RIIINA!

COS...? MEKA... KAME... MEKAME... KAME... HAME... HA..?!

VAI, MEKA-GAMEDA! USA IL SISTE-MA DI COMBAT-TIMENTO RAVVICI-NATO!

IL TUO OBIET-TIVO E' SAYURI!

RATATA

SEM-BRO IL TI-PO DI GIANT RO-BOT...

OH?!

DUMF

AAH!

DUMF

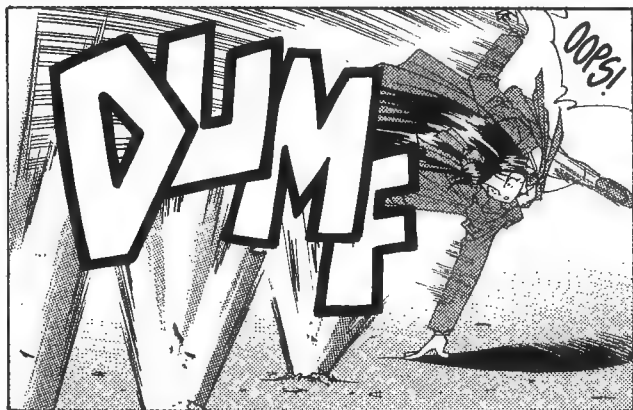
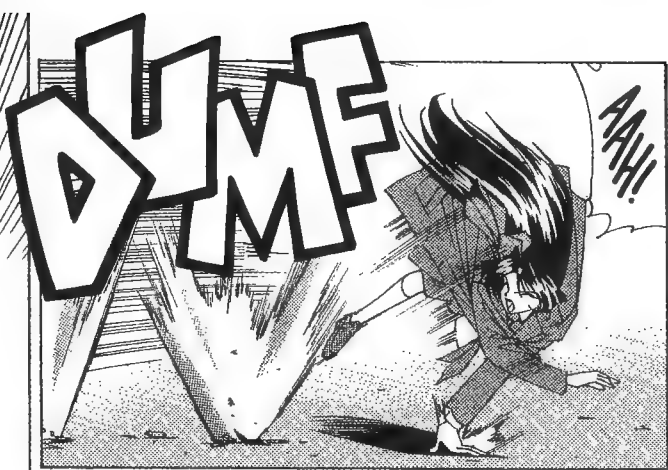
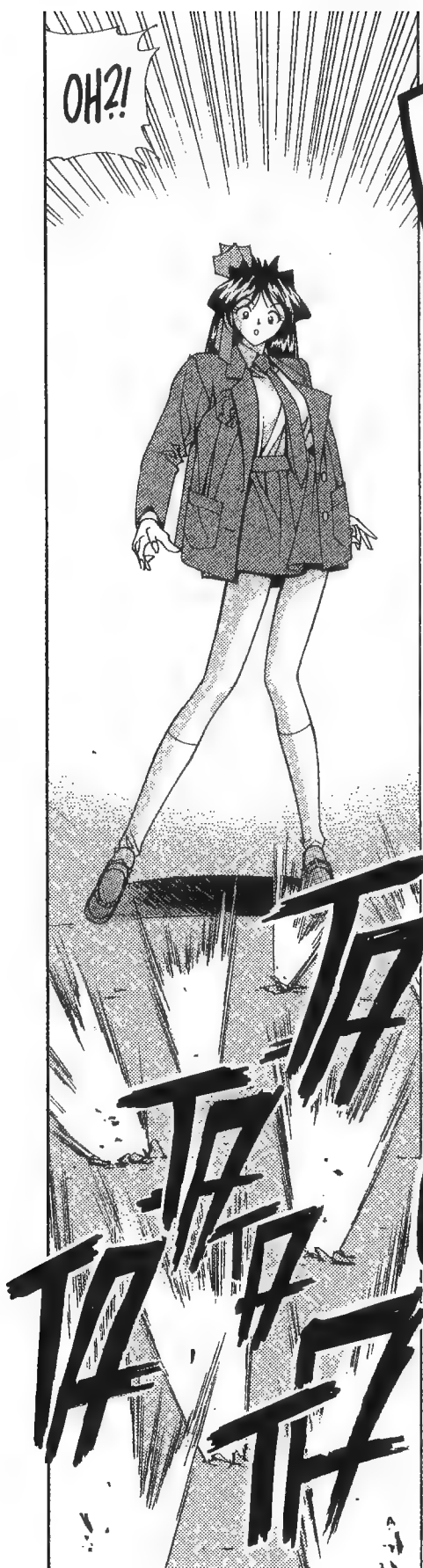
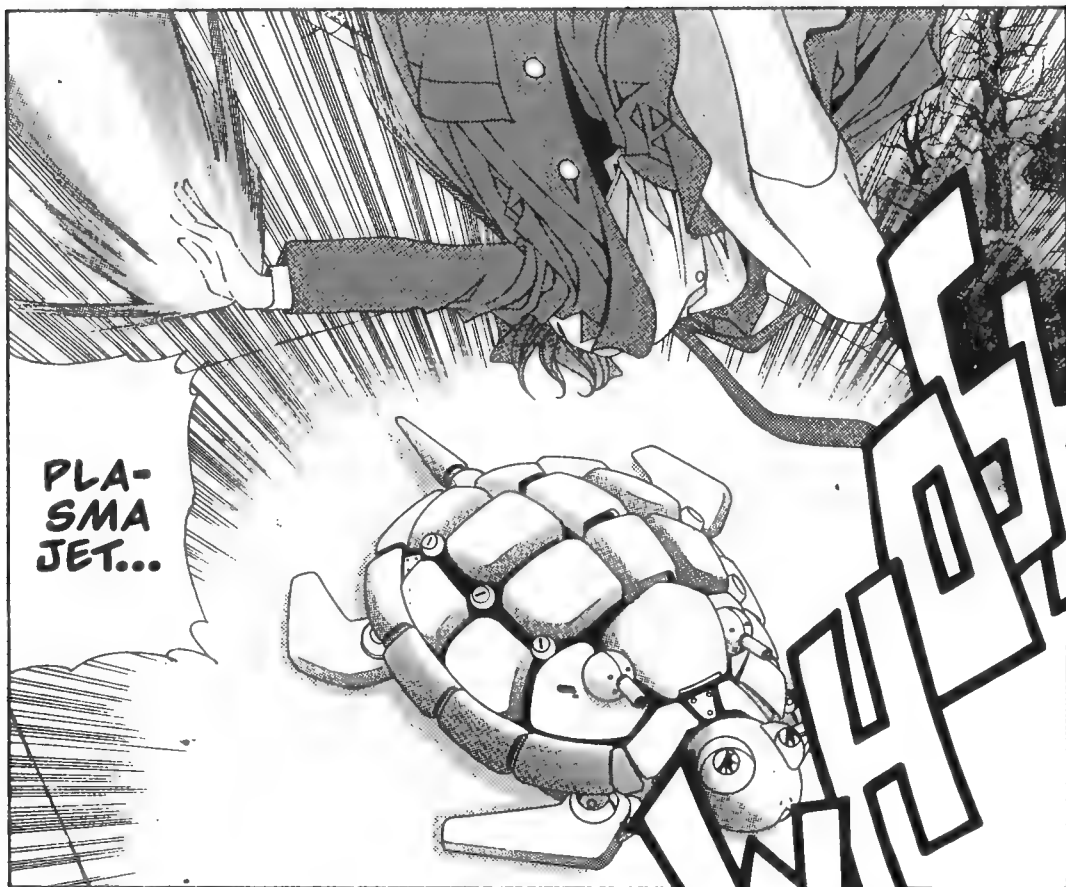
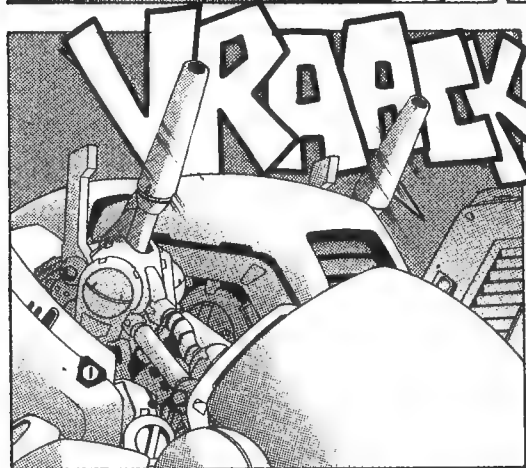
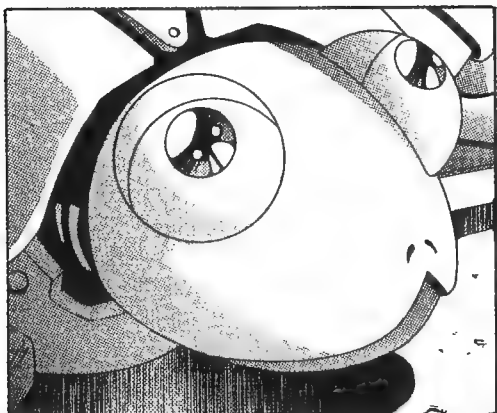
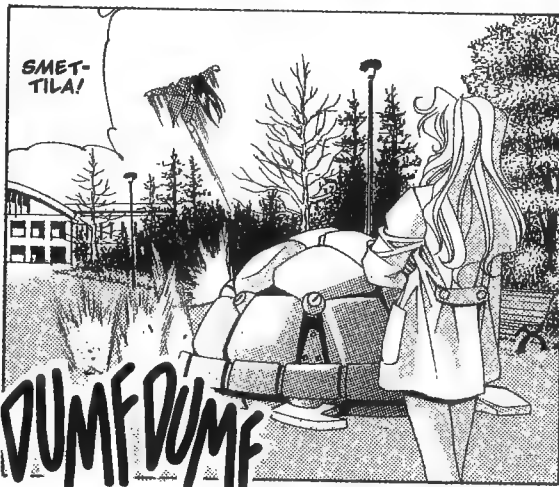
OOPS!

TA TA TA TA TA TA

WHUMP

SWISS

KRUM
TAP
TA TA TA TA
PLA-
SMA
JET...
WHOOSH

OH... NON POSSO...
VRAACK
AAAAAH!
ZVIN
TUD
MA CHE DIAVOLO COMBINI, SAYURI?!

EHI... ORA CHE CI PENSOW, QUELLA TARTARUGA MECCANICA STA ATTACCANDO SOLOW SAYURI...
FORSEY QUELLA STUPIDA E` IL SUO **UNICO** OBIETTIVOW!
RATATA
SMETTILA!
DUMF DUMF
HUH... ALLORA ME NE STARO` QUI CON LE BRACCIA **CRUCIFISSE**, SENZA FAREY NULLA!
LE SERVIRA` DI LEZIONEY... CAPIRA` COSA SIGNIFICA **AVEREY** DEI PROBLEMI...
ADESSO BASTA!
TI STO DICENDO DI SMETTERLA...
...O DOVRO` PUNIRTI!

SWRRRASSSH

PLASMA JET CUTTER...

...GLIDING!

WHIN

VRAA

COS..?

WHAT..?! A BARRIER?!

IL MIO PLASMA CUTTER NON GLI FA NIENTE...

ED ECCO IL TERZO PUNTO DEBOLE DI SAYURI... OGNI SUA ARMA E` MICIDIALE, MA PUO` USARNE UNA SOLA ALLA VOLTA!

PERCIO', UNA VOLTA BLOCCATO IL PRIMO ATTACCO, SAYURI NON E` PIU` IN GRADO DI COORDINARE QUELLI SUCCESSIVI!

MEKA-GAMEDA! FINISCILA!

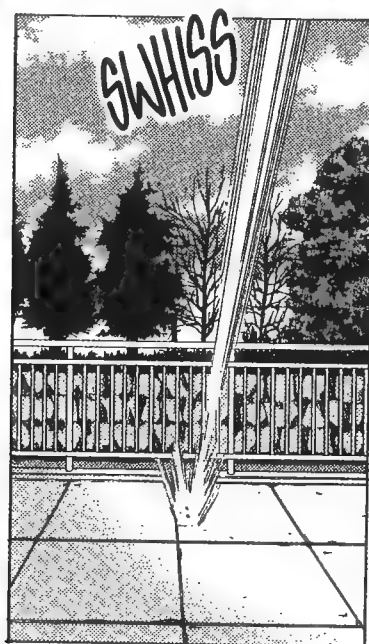
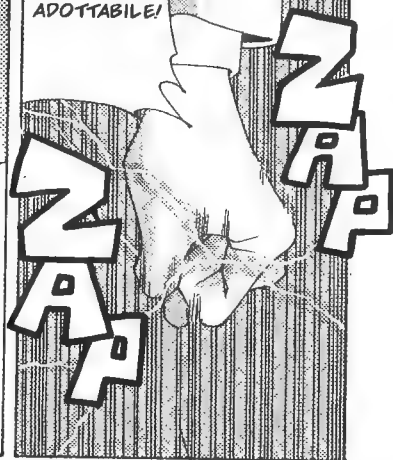
CLAK

CHAK

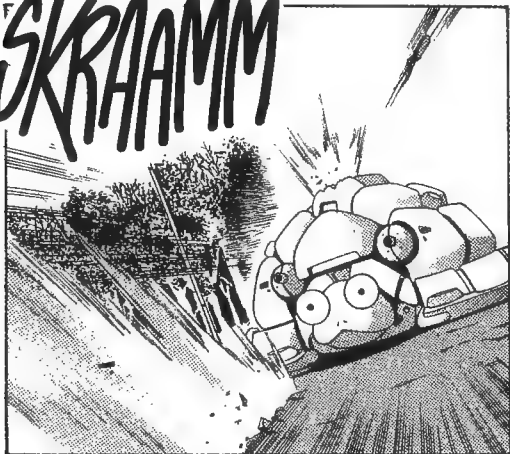
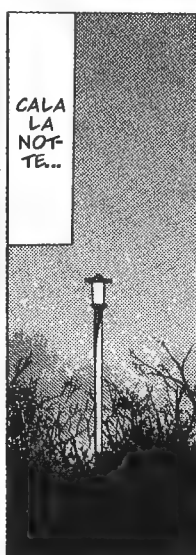
FWHUP FWHUP

SA-YURI!
OH?!
SA-YURI!
THUD

AH... AH AH... BEN TI STA!
COSÌ IMPARI A NON CONOSCERE I TUOI LIMITI, SAYURI...
THUD
PERCHÈ NON DIVENTIAMO AMICHE?
IN FONDO, SIAMO ENTRAMBE ROBOT, NO?
FORSE SALLY SI SENTIVA SOLA PERCHÈ NON HA MAI AVUTO AMICI...
FORSE STAVA SOLO CERCANDO DI ATTIRARE L'ATTENZIONE DI QUALCUNO...
SEI UNA FICCANASO... UN'INSENSIBILE... VUOI PRENDERMI IN GIRO... SOLO PER FAR VEDERE CHE LA MIGLIORE SEI TU...
TU SEI AMATA DA TUTTI... NON HAI ALCUNA PREOCCUPAZIONE... SEMBRI SEMPRE FELICE...

MALE-
DETTA
SAYU-
RI!
IO TI
DETE-
STO!
SWHISS
QUELLA
STUPIDA
DI SA-
YURI...
CONTRO
UN AV-
VERSARIO
DOTATO DI
BARRIERA
PROTET-
TIVA...
...L'ATTACCO
DIRETTO E'
L'UNICA
STRATEGIA
ADOTTABILE!
ZAP
ZAP

* KNUCKLE SHOT: TECNICA DI DISTRUZIONE DELLE APPARECCHIATURE ELETTRONICHE INTERNE BASATA SULL'EMISSIONE DI ENERGIA ELETTROMAGNETICA AD ALTA TENSIONE.

PLA-
SMA JET
CUTTER
GLIDING!

SKRAAMM

PERCHE` SALLY SI TROVA QUI?
E PERCHE` HA AIUTATO SAYURI?
GRAZIE, SALLY...
SHUT UP!
NON L'HO FATTO PER SALVARE TEY!
E` SOLO CHE SE CONTINUAVA COSI` ANCORA A LUNGO, CI SAREMMO TROVATEY FRA I PIEDI LA G FORCE AL GRAN COMPLETO!
SEI SEMPRE UNA MIA CARA AMICA, SALLY!
GRAZIE!
CALA LA NOTTE...
ECCO! LO SAPEVO!
HO PERSO IL MIO PORTAFOGLIO PER QUELLA STUPIDA!
TI ODIO PIU` DI OGNI ALTRA COSA, SAYURI!

CALM BREAKER - CONTINUA

ASSEMBLER OX di Kia Asamiya

IL CONCERTO DELLE DRINK A FUKUOKA

SONO COMPILER, NON PREOC-CUPATEVI...

FUKUOKA - PONTE DI FUKUHAKA DEAI-BASHI

WHOOOOSH

JAL

AEROPORTO DI FUKUOKA

WHOOOSH

ASSEM-
BLER...

ASSEM-
BLER!

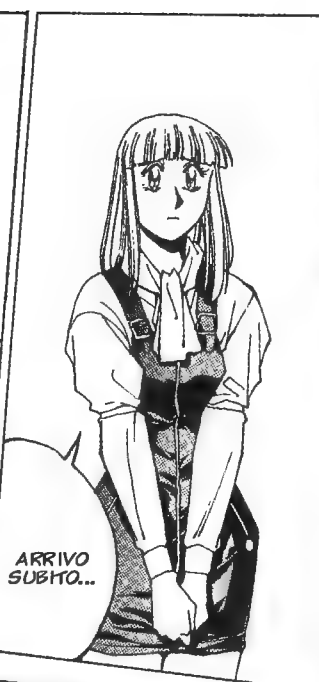
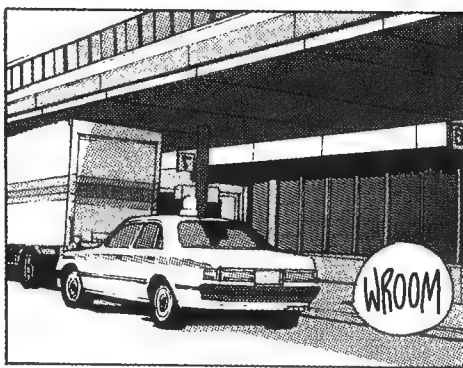
ASSEM-
BLER!

INSOMMA,
ASSEM-
BLER!

UH?

CHE C'E,
MEGUMI?

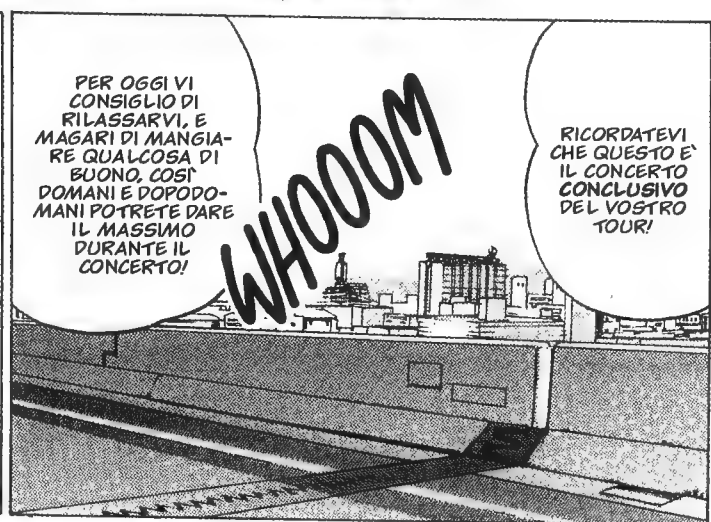
ADESSO DORMI
ADDIRITTURA
CON GLI OCCHI
APERTI?!

E` ARRIVATO IL TAXI... SBRIGATI!

ARRIVO SUBITO...

WROOM

QUAL E` IL PROGRAMMA DI OGGI, KURAHASHI?

ANDREMO SUBITO AL SEA HAWK HOTEL, CHE SI TROVA ACCANTO AL FUKUOKA DOME...

...POI ANDREMO A DARE UN'OCCHIATA AL DOME, COSI` PRENDERETE CONFIDENZA CON IL LUOGO DEL CONCERTO... DOPO DI CHE, AVRETE UN PO' DI TEMPO LIBERO A VOSTRA DISPOSIZIONE...

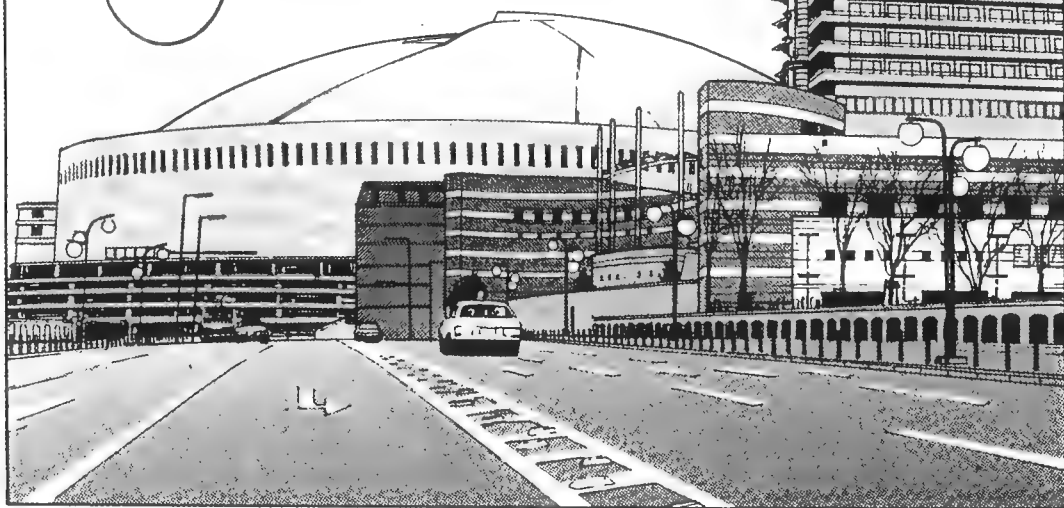
PER FINIRE, DOMANI FARETE LE PROVE... TUTTO QUI!

PER OGGI VI CONSIGLIO DI RILASSARVI, E MAGARI DI MANGIARE QUALCOSA DI BUONO, COSI` DOMANI E DOPODOMANI POTRETE DARE IL MASSIMO DURANTE IL CONCERTO!

WHOOOM

RICORDATEVI CHE QUESTO E` IL CONCERTO **CONCLUSIVO** DEL VOSTRO TOUR!

ECCO IL FUKUOKA DOME! CHE NE DITE? IMPRESSIO-NANTE, VERO?
WROOOOMM
...
ASSEM-BLER...

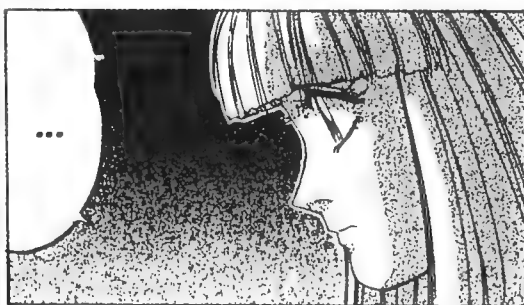
ACCIDENTI...

IERI C'È STATA LA PARTITA DI BASEBALL IN NOTTURNA... PER GIUNTA, PARE CHE ABBIANO GIOCATO ANCHE I TEMPI SUPPLEMENTARI...

...NON SONO ANCORA INIZIATI I PREPARATIVI PER IL CONCERTO!

...

COMUNQUE SIA, ANCHE IL RESTO DEL PERSONALE E LE BALLERINE ARRIVERANNO A FUKUOKA STASERA...

...PER CUI POSSIAMO PRENDERCELA COMODA...

RUSKIN

ECCOCI!

EHI, ANDIAMO!

COSA DIAVOLO SARÀ SUCCESSO AD ASSEMBLER...?

A PROPOSITO, KURAHASHI...

WHOSSH

SI'? DIMMI PURE...

COME MAI IL NOSTRO ULTIMO CONCERTO NON SI TIENE AL BUDOKAN*?

COME?

BE', LO SAI ANCHE TU... PER LE GRANDI OCCASIONI, DI SOLITO SI FA SEMPRE USO DEL BUDOKAN...

AH AH AH AH!

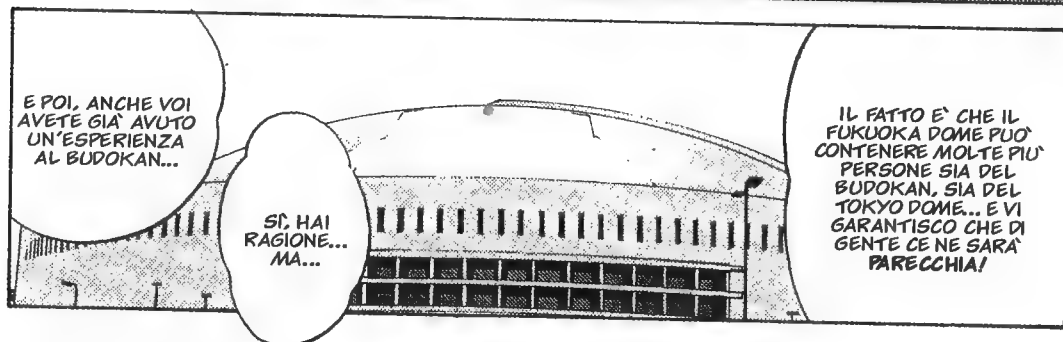
* PALAZZO DELLO SPORT DOVE NORMALMENTE HANNO LUOGO ANCHE I CONCERTI.

IL MITO DEL BUDOKAN RISALE ORMAI A PIU' DI DIECI ANNI FA!

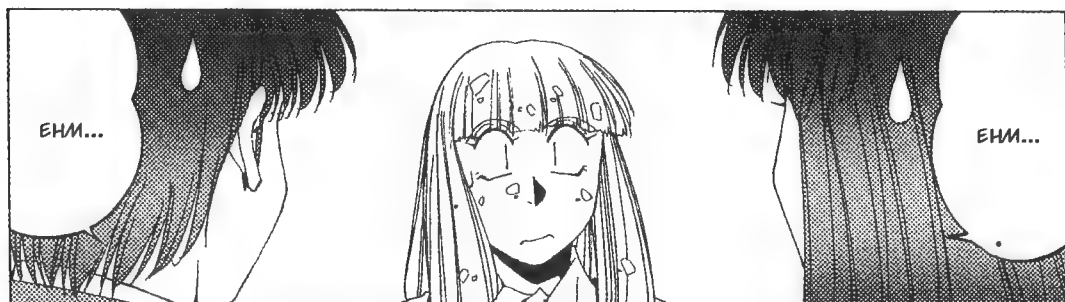
LA SUA LEGGENDA E' FINITA DA MOLTO TEMPO, ORMAI...

E POI, ANCHE VOI AVETE GIA' AVUTO UN'ESPERIENZA AL BUDOKAN...

SI', HAI RAGIONE... MA...

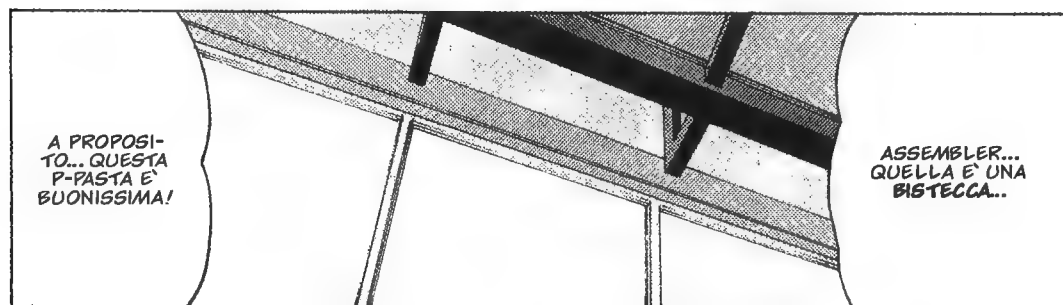
IL FATTO E' CHE IL FUKUOKA DOME PUO' CONTENERE MOLTE PIU' PERSONE SIA DEL BUDOKAN, SIA DEL TOKYO DOME... E VI GARANTISCO CHE DI GENTE CE NE SARA' PARECCHIA!

STHUM
ZZZZZZZ
OH!
ASSEMBLER... PROPRIO NON TI CAPISCO...
CHE DIAVOLO LE STA SUCCEDENDO?!
CAPISCO...

ACCI-
DENTI!

NON
DOVEVO
ADDOR-
MEN-
TARMI!

EHM...

EHM...

MA CHE
COMBINI,
ASSEMBLER?
NON DORMI
PIU' DURANTE
LA NOTTE?

C-COSA?
CERTO CHE
NO... A-ANZI,
DORMO
MOLTO BENE
E A LUNGO...

A PROPOSI-
TO... QUESTA
P-PASTA E'
BUONISSIMA!

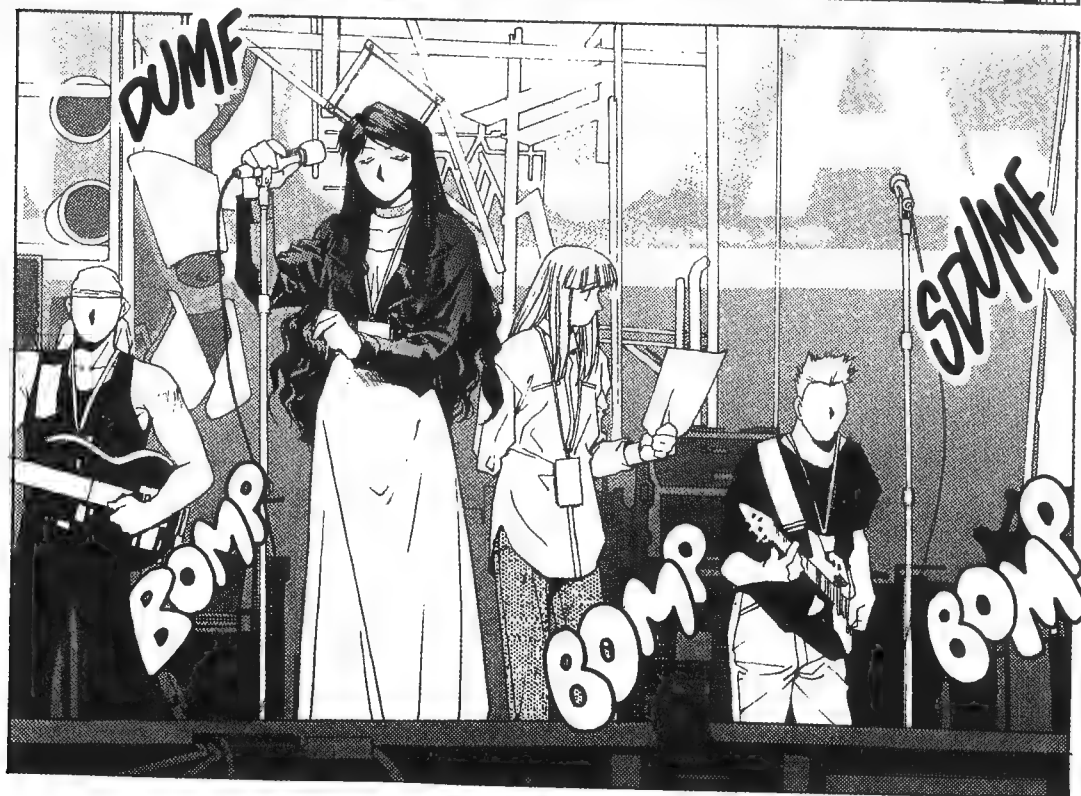
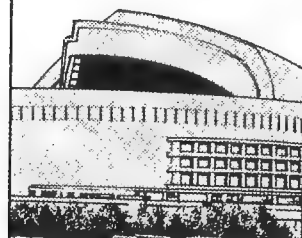
ASSEMBLER...
QUELLA E' UNA
BISTECCA...

IL GIORNO SUCCESSIVO, LE PROVE...

DUMP
DUMP

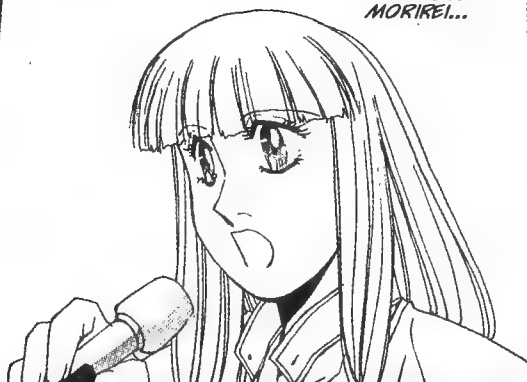
BOMP
BOMP
BOMP
BOMP

TUNF
TUNF

DUMF
SDUMF
BOMP
BOMP
BOMP

INSEGUO UN SOGNO IRREA-LIZZABILE...

ANCHE SE E' UN DESIDERIO IMPOSSIBILE...

...CHE SFUGGE COME SABBIA TRA LE DITA...

DIMENTICARLO, QUESTO MAI... PIUTTOSTO MORIREI...

STAY HERE, VICINO A ME... COME BACK & STAY HERE... DIMENTICANDO I RUMORI DELLA CITTÀ...

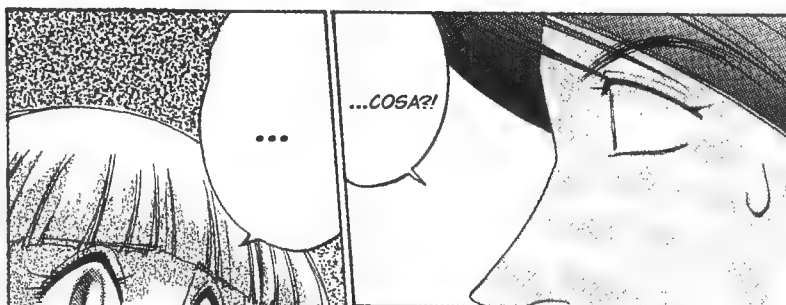
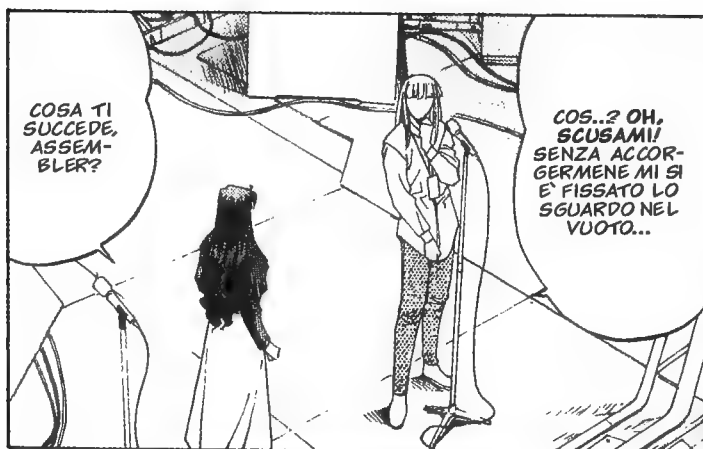
<GRIDANDO SOTTOVOCE> PAROLE - MIHO MATSUBA MUSICA E ARRAN-GIAMENTI - TORU OKADA

SOTTOVOCE, CON TE, GRIDEREMO AL MASSIMO...

E LA NOIA SVANIRÀ, QUANDO IL MIO SOGNO TI NARRERÒ...

MA...

...

...COSA?!

FERMI! FERMATE TUTTO!

COSA TI SUCCEDE, ASSEMBLER?

COS..? OH, SCUSAMI! SENZA ACCORGERMENE MI SI E` FISSATO LO SGUARDO NEL VUOTO...

...TI SI E` FISSATO LO..?

SENTI, ASSEMBLER... ULTIMAMENTE SEI UN PO' STRANA... SI PUO` SAPERE COSA TI E` SUCCESSO?

MEGUMI... PRESTO... IO... IO...

UH?

KURAHASHI... RAGAZZI DELLA BAND... CORISTI! VI PREGO DI SCUSARMI!

HO BISOGNO DI UN PO' DI TEMPO... SOLO UN PO' DI TEMPO...

WHUMP

ANCHE TU, MEGUMI...

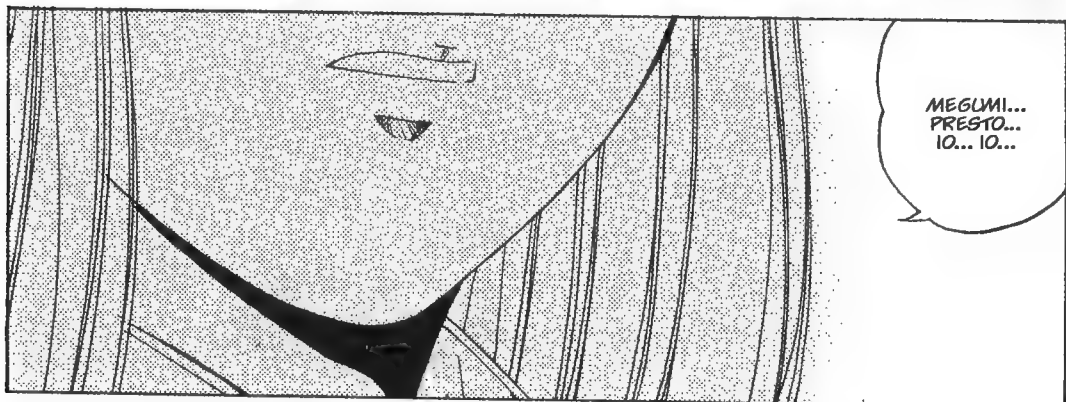
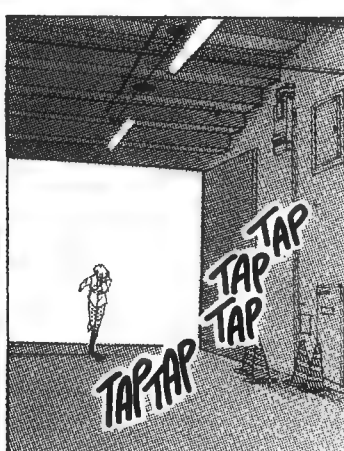
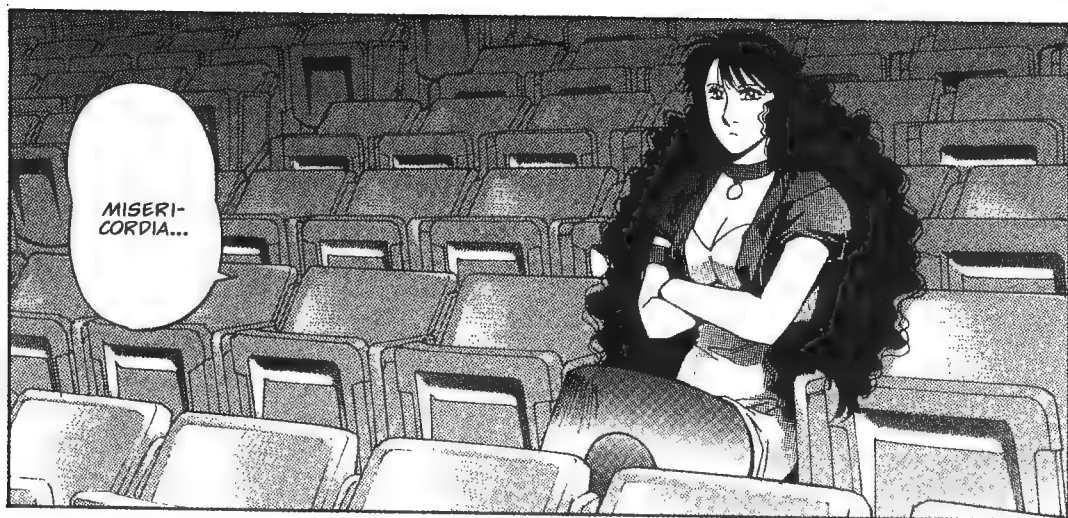
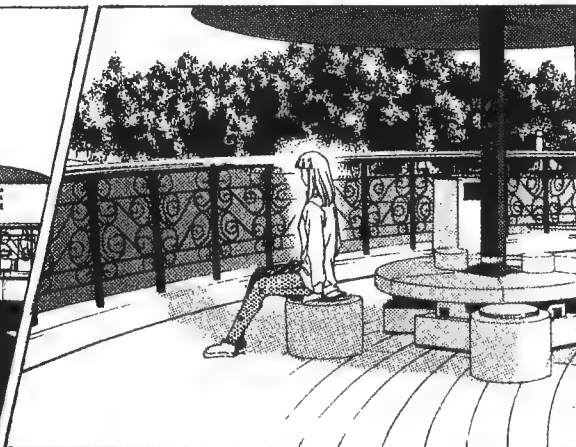
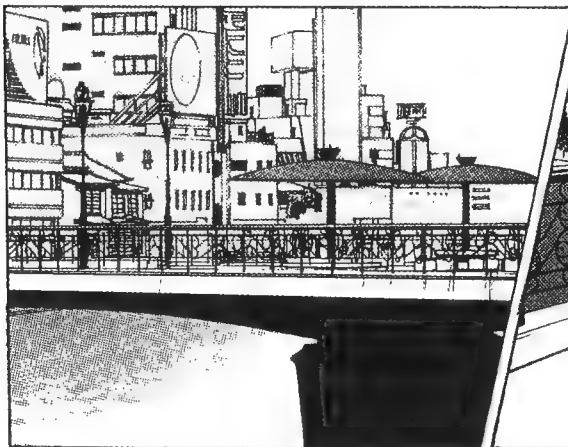
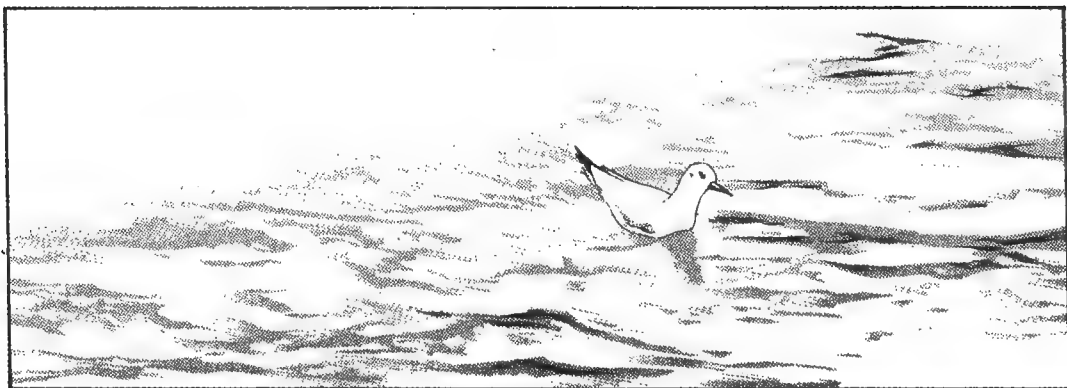
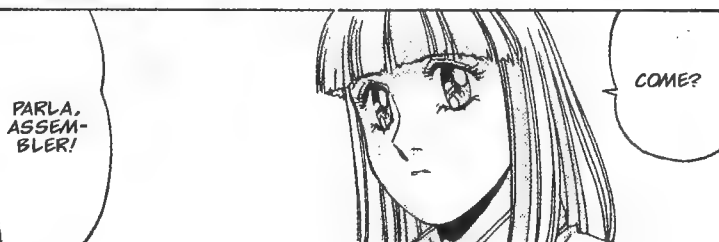
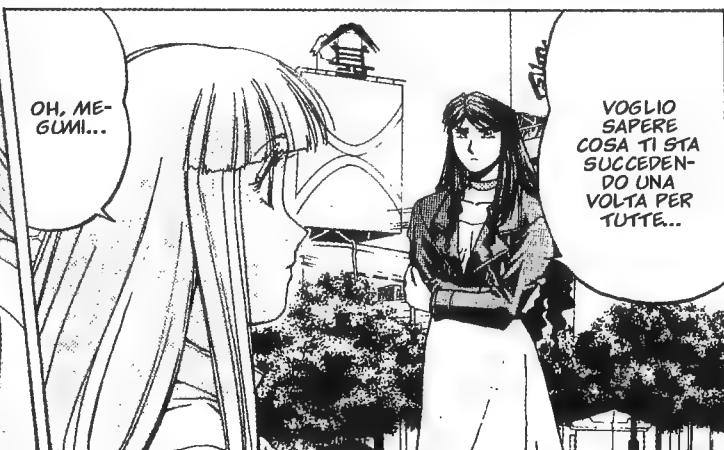
...SCUSAMI, SE PUOI!

TAP TAP TAP

M-MA COSA LE PRENDE?

TAP TAP TAP TAP TAP TAP

ASSEMBLER...

FACCIAMO UN INTERVALLO, RAGAZZI!

MISERICORDIA...
COME SAREBBE A DIRE MISERICORDIA, COMPILER?
UH?
SEI TU, INTERPRETER...
NON HAI MAI DETTO NULLA AD ASSEMBLER RIGUARDO A QUELLA FACCENDA, VERO?
GLIEL'HO DETTO L'ALTRO IERI!
BE', TEMO CHE TU L'ABBIA FATTO IN MANIERA UN PO' RUDE...
NON HAI IL BENCHÈ MINIMO SENSO DI RESPONSABILITÀ, COMPILER...
E VIENI A RACCONTARLO A ME? MI CONOSCO DA ANNI, CARA MIA...

PARLA, ASSEMBLER!
COME?
OH, MEGUMI...
VOGLIO SAPERE COSA TI STA SUCCEDENDO UNA VOLTA PER TUTTE...

P-PERCHE`..? C-COSA STA SUCCEDENDO...?

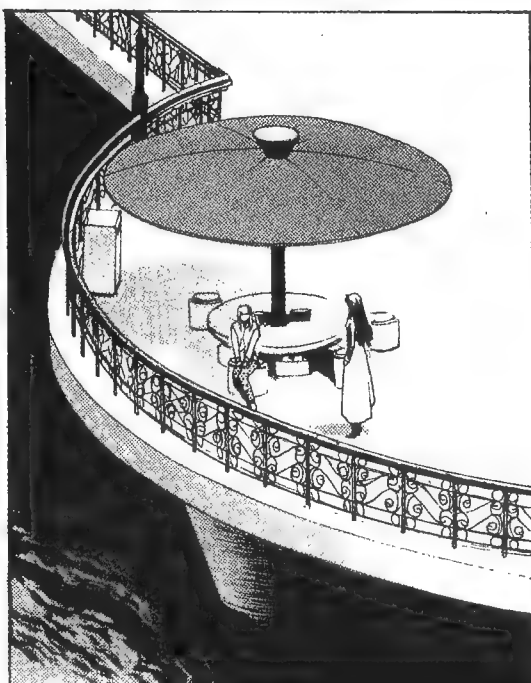
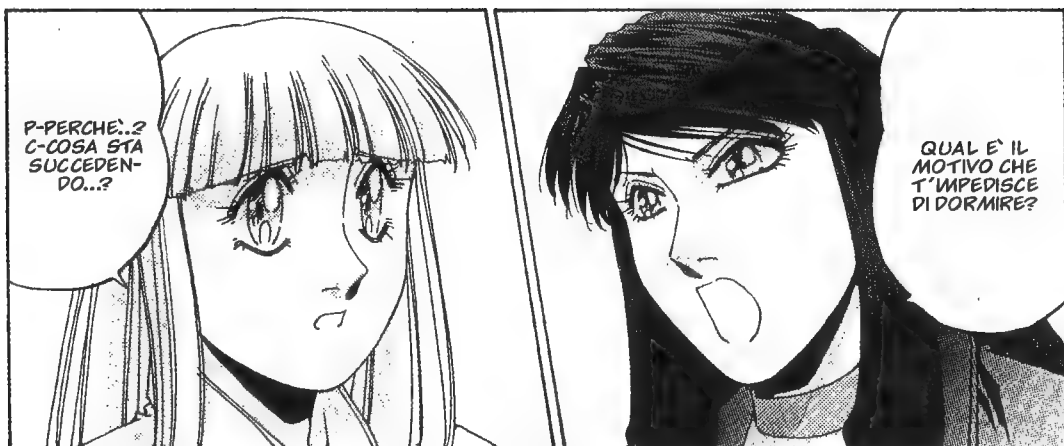
QUAL E` IL MOTIVO CHE T'IMPEDISCE DI DORMIRE?

MA NO... TI HO DETTO CHE DORMO BENE!

NON E` IL CASO DI MENTIRE PROPRIO A ME, ASSEMBLER! TI SEI DIMENTICATA DA QUANTO TEMPO CI CONOSCIAMO?

MEGUMI... IO...

IN QUESTE CONDIZIONI NON REGGE-RAI ALLO STRESS DI UN CONCER-TO!

ECCO...

IO... NON DEVO DORMIRE!

COSA?!

IL FATTO E' CHE... IL MIO TEMPO QUI STA SCADENDO... FRA NON MOLTO... IO MORIRÒ...

...E HO PAURA CHE SE MI ADDORMENTO... QUESTA VOLTA POTREBBE ESSERE **PER SEMPRE**... E IO NON... NON VOGLIO ABBANDONARE QUESTO MONDO... HO PAURA...

COSA?!

OH... TOSHI!

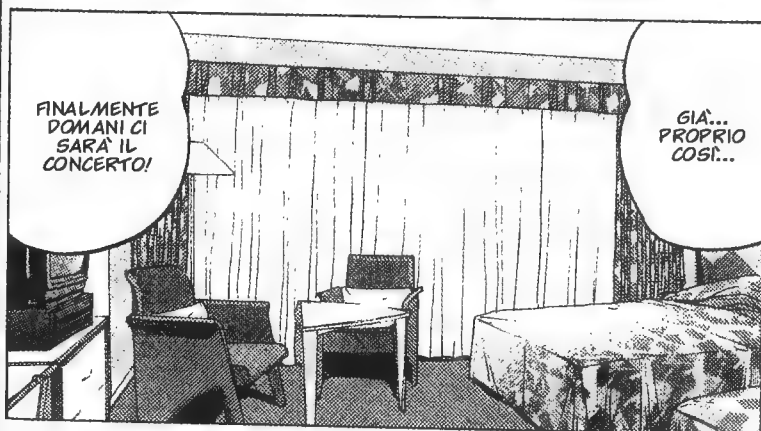
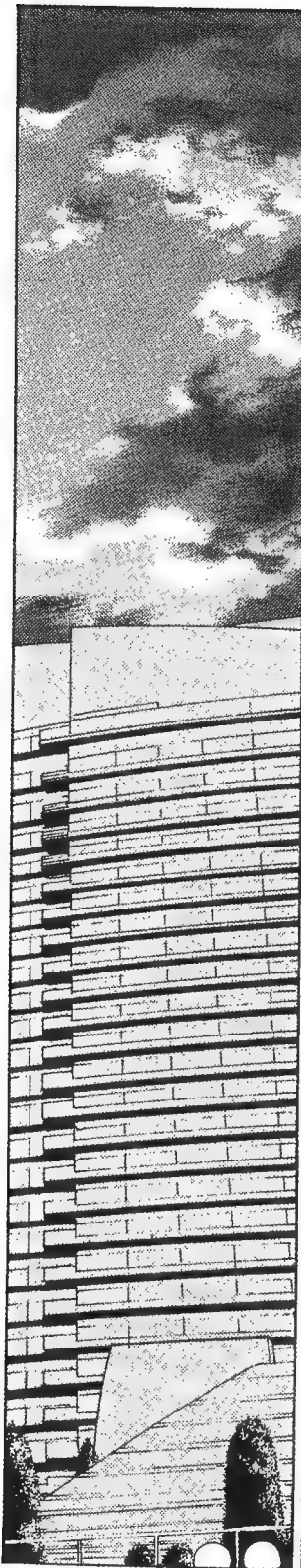
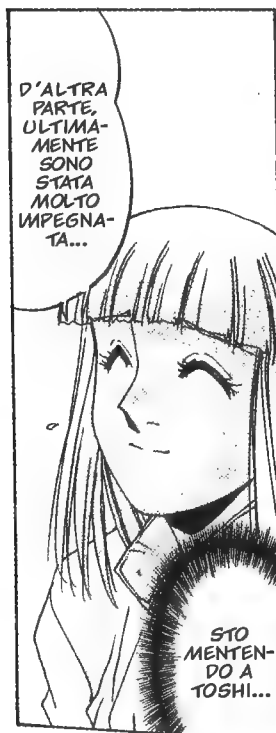
ASSEMBLER!

FINALMENTE DOMANI CI SARÀ IL CONCERTO!

GIÀ... PROPRIO COSÌ...

COSA C'È, ASSEMBLER? HO L'IMPRESSIONE CHE TU SIA UN PO' GIÙ DI MORALE...

AH, SÌ..?

DAVVERO DO QUEST'IM-PRESSIONE...? F-FORSE SONO SOLTANTO UN PO' STANCA...

D'ALTRA PARTE, ULTIMAMENTE SONO STATA MOLTO IMPEGNATA...

STO MENTENDO A TOSHI...

CAPISCO... ALLORA È MEGLIO CHE STASERA TI RIPOSI PER BENE... DOMANI AVRAI BISOGNO DI TUTTE LE TUE ENERGIE!

HAI RAGIONE...

TI HO MENTITO, TOSHI...

FRA NON MOLTO MORIRÒ!

BE', ALLORA IO ME NE TORNO IN CAMERA MIA...

BUONANOTTE, ASSEMBLER...

HO... HO PAURA, TOSHI...
HO PAURA DI... CHIUDERE GLI OCCHI...
TOSHI... STAMMI VICINO, TI PREGO...
ASSEM-BLER...?
NON SMETTERE DI ABBRACCIAR-MI, TOSHI... TI PREGO...
...RESTA CON ME FINO A DOMATTINA...
ASSEM-BLER...
P

MMM...

BUONGIORNO, ASSEMBLER...

TOSHI...

HAI DORMITO BENE?

SÌ, GRAZIE, TOSHI!

VEDRAI CHE PER IL CONCERTO DI OGGI NON CI SARÀ ALCUN PROBLEMA!

OOOOH
FIIII
FIIII
FLASH
FLASH
FIIIII
清涼と炭酸
MEGUMI...
ONCERT IN JAPAN
清涼と炭酸
ALLROUND CONCERT TOUR AD.2000 IN JAPAN
COSA C'E', ASSEMBLER?
ALLROUND CONCERT TOUR AD.2000

GRAZIE PER CIO` CHE HAI FATTO FINORA...

ASSEMBLER...

IN QUESTI ISTANTI, RIPENSANDO A TUTTO QUELLO CHE E` SUCCESSO, MI TORNANO IN MENTE SOLO BEI RICORDI...

SONO MOLTO FELICE DI AVER CONOSCIUTO TE E TUTTI GLI ALTRI...

HM...

CERTO, E` VERO CHE ALL'INIZIO ERAVAMO COME CANE E GATTO, MA SONO COMUNQUE CONTENTA DI AVERTI CONOSCIUTO...

MEGUMI...

NON CERCARE DI SPIEGARTI... LA PENSO COME TE... ANCH'IO MI SONO DIVERTITA... E MOLTO PIU` DI QUANTO TU POSSA AVER PENSATO!

DICO SUL SERIO, ASSEMBLER... MI RITENGO FORTUNATA AD AVERTI POTUTO CONOSCERE...

OH... OH DIO, MEGUMI... SIGH...

QUANDO SI CONOSCE UNA PERSONA, BISOGNA METTERE IN CONTO IL FATTO CHE PRIMA O POI, PER UN MOTIVO O PER L'ALTRO, LE DOVRAI DIRE ADDIO... QUESTO LO SO BENE... MA NON PUOI COSTRINGERTI A NON VIVERE UN'AMICIZIA SOLO PER IL TIMORE DI QUESTA SEPARAZIONE...

NON LA PENSI COSÌ ANCHE TU? LASCIARE UN AMICO È TRISTE E DOLOROSO, MA AVERLO CONOSCIUTO TI AVRÀ DATO TANTA DI QUELLA FELICITÀ DA COLMARE SICURAMENTE QUEL VUOTO...

IO SONO CONTENTA DI AVERTI AVUTO COME AMICA... STARE VICINE PER TUTTO QUESTO TEMPO È STATO MOLTO DIVERTENTE, E I RICORDI CHE AVRÒ DI QUESTA AMICIZIA NON MI ABBANDONERANNO MAI...

SE LA PENSI COME ME, QUESTA SERA TI IMPEGNERAI AL MASSIMO PER COMUNICARE LA NOSTRA GIOIA ALLE MIGLIAIA DI FAN CHE SONO VENUTI A SALUTARCI... LA RACCONTEREMO ATTRAVERSO LE NOSTRE CANZONI...

MEGUMI...

CORAGGIO, ANDIAMO! CI STANNO ASPETTANDO IN TANTI!

ANDIAMO!

COOL AND SPARKLING... QUESTO ERA IL TITOLO DEL CONCERTO DELLE DRINK AL FUKUOKA DOME... MIGLIAIA DI PERSONE AVEVANO ASPETTATO A LUNGO PER ASCOLTARE LE VOCI DI MEGUMI E ASSEMBLER, MA LA LORO ATTESA ERA STATA FINALMENTE PREMIATA...

YEAH

LADIES AND GENTLEMEN... START YOUR HEART ENGINE!

...IL CONCERTO DELLE DRINK AVEVA FINALMENTE INIZIO!

ASSEMBLER OX - CONTINUA